SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
SEPTEMBER/OKTOBER 1991
FL. 7,95 / Bfr. 155

NR. 9



HEART OF CHINA:
Nog mooier dan Rise of the Dragon.

MARTIAN DREAMS:
Mooi, moeilijk maar traag.

PUZZNIC & LOGICAL:
2 nieuwe superpuzzels.

VERDER O.A.:
Mario Andretti's Racing Challenge, Crystals of Arborea, Spirit of Excalibur, ***LEMMINGS, CASTLES!*** Chuck Yeager's Air Combat, Time Quest, Megatraveller, MAD T.V.

Veel oplossingen en tips!

4 FLIGHTSIMULATORS VOOR DE AMIGA:

A-10 TANK KILLER, F-15 STRIKE EAGLE-2
MIG-29 FULCRUM, CHUCK YEAGER'S AFT-2.

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA/MSX

Software Gids nr. 9 september/oktober 1991
Nummer 10 verschijnt begin november 1991

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Prijzen:
NR. 10: FL. 5,85 / BF 113,=

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Frans Romkema.
Dennis Lardenoye.
Martijn van Gessel.
Arthur Geraerts.

Commerciële advertenties, Inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

AMIGA

4 FLIGHTSIMULATORS VOOR DE AMIGA:

ATARI-ST

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

MSX

DIVERSEN

VOORWOORD

386SX IN SLOW-MOTION

Bij enkele spellen lijkt het alsof een 386SX bij een kloksnelheid van 16- of 20 Mhz. in slow-motion draait. Dit komt omdat deze programma's 'kijken' welke processor de computer heeft en welke snelheid is ingeschakeld om vervolgens het programma aan te passen aan de verkregen informatie. Wanneer deze programma's geen onderscheid (kunnen) maken tussen een 386 en een 386SX processor wordt het programma aangepast aan een 386 processor en draait alles op een SX te langzaam. De oplossing is eenvoudig:
Start de computer op met de lage snelheid (8/10Mhz.). Start vervolgens het programma op en zet dan pas de computer op standje turbo. Wel zal het soms nodig zijn de detaillering van de graphics aan te passen omdat we na omschakeling op 16- of 20 Mhz. de volle grafische kwaliteiten kunnen benutten. Programma's met gedigitaliseerd geluid (zoals Bane of the Cosmic Forge) zullen na omschakeling het geluid iets te snel voortbrengen maar dit klinkt altijd nog aanmerkelijk beter dan de geluiden bij opstarten op hoge snelheid.
Bovenstaand verhaal is vooral van toepassing op 386SX computers die 'memory interleave' gebruiken want deze machines draaien sowieso al ietsje langzamer dan een 'gewone' 386SX. Het uitschakelen van deze memory interleave heeft alleen zin als de ramchips snel genoeg zijn (dit is meestal NIET het geval) en als extended en expanded memory weinig of niet gebruikt worden want deze laatste twee worden weer ietsje trager zonder interleave.

MS-DOS 5

Deze nieuwste DOS is een uitkomst voor de spelfanaten (mits met 386 processor), want steeds meer programma's vragen 550Kb. of meer vrij geheugen en soms ook nog EMS geheugen voor de muziek of extra graphics. Minimaal heb je dan ook nog een muis-driver nodig en voor je het weet zit je op 520KB. of minder. HIMEM.SYS gaf al wat meer speelruimte maar met deze nieuwe DOS is een vrij geheugen van 590Kb. makkelijk haalbaar waarbij je dan ook nog de beschikking hebt over diverse drivers en EMS geheugen (mits aanwezig natuurlijk). Bij ons hadden we de volgende resultaten:

80286AT met 2Mb. geheugen: DOS 5, EMS-driver/emulator, muis-driver, HIMEM driver en ramdisk-driver in high-memory met 610KB. vrij werkgeheugen.
80386SX met 4Mb. geheugen: DOS 5, EMS-driver/emulator, muis-driver, ramdisk-driver en disk-cache-driver in high-memory met 592Kb. vrij geheugen.

Bij beide computers is exTENded memory gebruikt met EMS-emulatie. Op onze 386SX kan exPANded memory in de BIOS worden ingesteld doch daar dit in blokken van 1Mb. gebeurt kwam dit - voor onze toepassingen- ongunstig uit. We hebben het wel uitgeprobeerd en met deze instelling hadden we dezelfde hoeveelheid vrij werkgeheugen waarbij de computer -uiteraard- sneller draaide.

Wanneer je -buiten je oude DOS- verder geen utilities gebruikt is deze nieuwe versie de ideale oplossing. Niet alleen vanwege de geheugenruimte maar ook door de hogere snelheid, de betere SHELL etc. etc. Wie -zoals wij- gebruik maakt van aanvullende utilities (wij werken met o.a. PC-Tools, Fastback, Quarterdeck QEMM386 en MFT) zal waarschijnlijk van dit pakket niet veel gebruiken en kan net zo goed z'n oude DOS laten staan.
De nieuwe MS-DOS is aanmerkelijk beter dan z'n voorgangers maar programma's als FASTBACK en PC-TOOLS halen nog steeds meer uit je computer dan deze DOS en zijn vele malen sneller en gebruiksvriendelijker. Wij hebben, na een maandje stoeien, van dit pakket vrijwel alles gewist en onze MS-DOS 5 werkt weer met deze pakketten waarbij de combinatie van DOS 5 plus QEMM386 aanmerkelijk flexibeler, zuiniger met geheugen en sneller is dan met de EMM386 die bij het pakket geleverd wordt. Wie QEMM386 gebruikt zal deze DOS dan ook niet snel nodig hebben. Ook is het opvallend dat sommige software (b.v. VENTURA) met gebruik van EMM386 slechts 256Kb. EMS geheugen herkent als er -zoals bij ons- 1,4Mb. aanwezig is. Aan de andere kant konden we met deze DOS op onze 80286 machine een EMS driver/emulator voor 286 processors in extended memory plaatsen en zodoende (zie boven) een gigantische hoeveelheid geheugen vrijmaken. Dit was ons nog niet eerder gelukt! Een EMS-driver/emulator voor 80286 processors wordt bij MS-DOS 5.0 -jammer genoeg- NIET meegeleverd! Met 8088/8086 EMS- drivers en geheugen hebben we geen ervaring.

MS-DOS 5.0 is een z.g. upgrade pakket en daardoor redelijk geprijsd (FL. 199,=). Er moet reeds een DOS, 2.11 of hoger, aanwezig zijn en de nieuwe DOS wordt volautomatisch geïnstalleerd, waarbij een backup wordt gemaakt van de oude DOS op disk om evt. weer terug te kunnen overstappen op de oude DOS. Verder worden de oude DOS-files en de CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT gekopieerd naar een subdirectory zodat alle oude files bewaard blijven.

EEN LANGE ZOMER

Het gaat slecht met de software voor de PC. Nee, niet de verkopen of de kwaliteit, maar de levering. Diverse pakketten die in april/mei reeds aangekondigd waren zijn nu pas verschenen of moeten zelfs nog uitgebracht worden. Het dieptepunt, tot nu toe, is SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE. In nr. 7 hadden we reeds de recensie, maar konstateerden meteen enkele bugs. Waarschijnlijk had het programma nog meer onvolkomenheden zodat deze software erg lang is blijven liggen bij de makers.

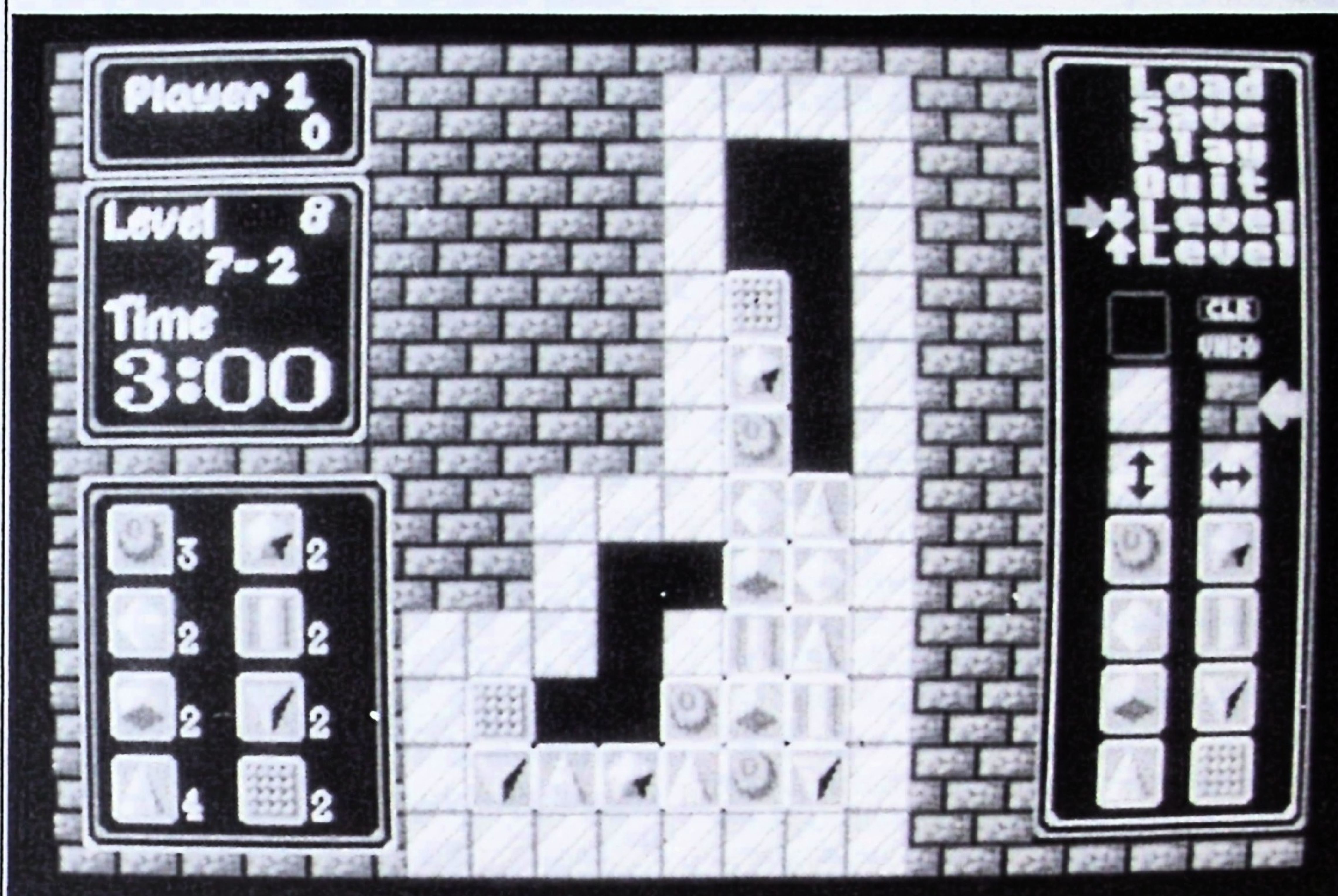
Bij WARLORDS was de voorraad binnen enkele weken geheel uitverkocht. Nieuwe exemplaren moesten eerst aangemaakt worden en kwamen uiteindelijk, na maanden, weer eens in Europa terecht. Warlords komt uit Australië en dat ligt ook nog een weekje verder weg dan de V.S. De geduldigen zijn echter beloond met WARLORDS versie 2.0 (enhanced version) die enkele aanmerkelijke verbeteringen bevat. Het geluid kan nu memory resident ingesteld worden en de menu's bevatten enkele nieuwe opties met overzichten van de legers en de vorderingen. Wie krap in z'n geheugen zit kan nu (alleen vanaf harddisk) een 'low-memory' versie inladen om geheugen te besparen.

FALCON 3.0 is inmiddels omgedoopt in FALCON MARK 2, al hebben we zojuist een demo binnengekregen waarop toch weer 3.0 staat. Vanwege de Golfoorlog zijn enkele scenario's geheel herschreven zodat dit pakket ruim een half jaar na de aankondiging pas verschijnt.
Voor ons is het uiteraard gunstig dat we gebruik kunnen maken van pré-produktie versies of demo's om zodoende bij het verschijnen van het blad ook recensies te hebben van software die net verschenen is. Aan de andere kant krijgen de makers ons commentaar op deze software waardoor soms wijzigingen aangebracht moeten worden wat de levering vertraagt. Het laatste is vervelend, maar uiteindelijk ten gunste van de consument en meestal is dit een vertraging van slechts enkele weken).
Dan zitten we nog met oorlogen en politieke aardverschuivingen. Dit zou verboden moeten worden want hiervoor moeten vele pakketten volledig herschreven worden. Denk maar eens aan alle educatieve- en geografische software die aangepast moet worden vanwege de veranderingen in Oost-Europa (die nog lang niet afgelopen zijn). Het wijzigen van scenario's in FALCON 3.0 is uiteraard een vrije keuze van de makers geweest. Tot slot was het ook nog vakantietijd zodat ook hier in Europa vertragingen optraden.

Alfred Debels.

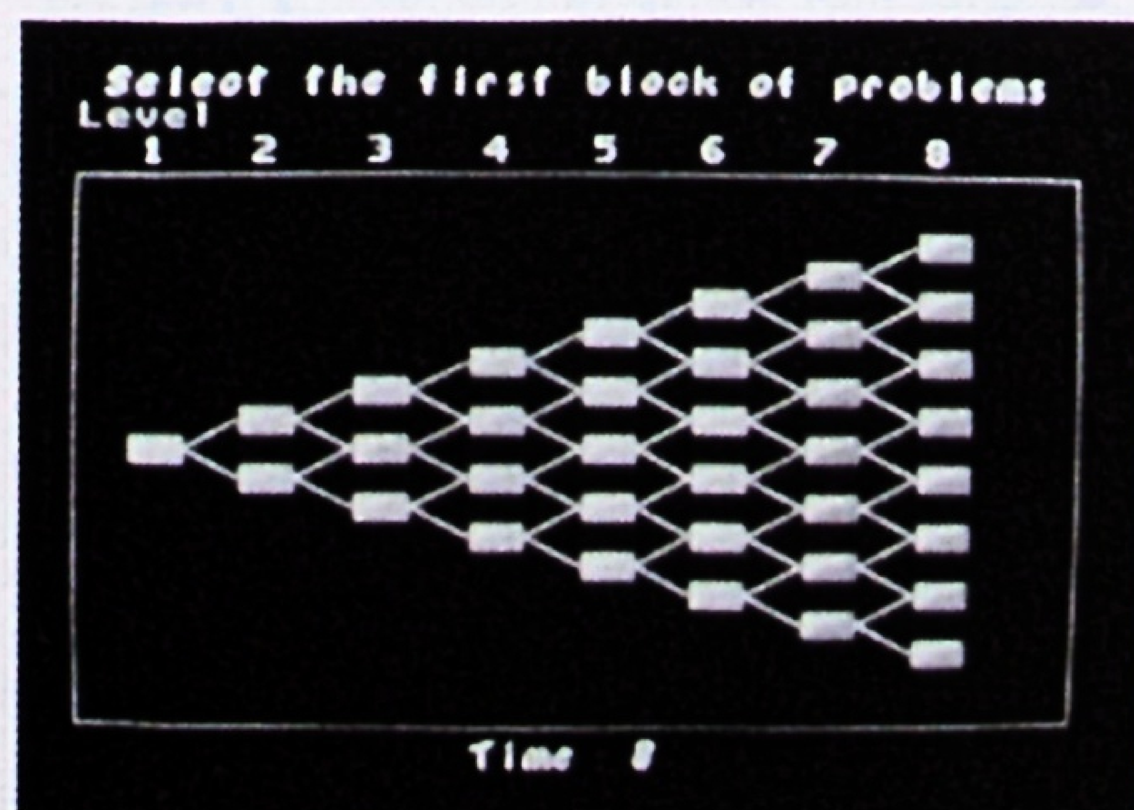
PUZZNIC

Ocean/Taito.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" en 5.25".
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 109,=



Eerst een aanvulling op de gegevens. Op een Tandy computer is minimaal 512Kb geheugen nodig en op een PC met EGA of VGA 384 Kb. In VGA-mode worden slechts 16 kleuren gebruikt. Beide diskette formaten worden geleverd en er wordt een on-disk bescherming gebruikt, zodat -ook bij gebruik van de harddisk- één van de diskettes moet worden gebruikt voor het opstarten van het spel. De beveiliging is dusdanig, dat geen back-up van de disk kan worden aangemaakt en bij ons begaf één van de diskettes het al na enkele keren opstarten. Het programma zoekt zelf uit wat voor configuratie in gebruik is, maar met opstart-opties kan een andere configuratie worden gekozen. De handleiding geeft hiervoor alle informatie.

PUZZNIC is een puzzelspel dat heel goed past in het rijtje van ATOMIX, SOKOBAN en TETRIS. Van alle drie deze spellen is een element aanwezig. Er moeten gelijke blokken op of naast elkaar geplaatst worden. Zijn er van een soort 2 blokken aanwezig dat is dat redelijk eenvoudig. Zijn er drie, dan zul je ook al deze drie in één keer moeten plaatsen, want zet je er twee naast of boven elkaar, dan verdwijnen deze en blijf je met een derde zitten; overnieuw beginnen is dan de enige mogelijkheid. Bij 4 blokken wordt het leuk! Twee keer twee plaatsen mag, maar alle vier in één keer levert bonuspunten op. Tot dusverre lijkt alles op SOKOBAN en ATOMIX. Het spel heeft echter ook iets van TETRIS weg, omdat de blokken alleen verschoven kunnen worden op een ondergrond of kunnen vallen. Omhoog is niet mogelijk, dus als ze verkeerd vallen is het ook afgelopen.



Er zijn erg veel levels en elk level kent diverse rondes, dus wat dat betreft is het spel erg uitgebreid. Buiten de standaard rondes is er een 'construction set'. In deze construction set kun je zelf velden maken of bestaande velden wijzigen. Deze nieuwe velden kunnen dan weer op diskette gezet worden om zo de velden uit te breiden. Een derde mogelijkheid in deze construction set in het oefenen met de bestaande velden. Loop je ergens vast in het spel dan kun je die lastige ronde in de construction set opzoeken en spelen; zo vaak als je maar wilt. Alle opties uit het originele spel zitten in deze oefenoptie en het enige verschil is dan ook dat je in deze ronde blijft en niet verder gaat naar een volgende of uit kunt gaan. Het spel heeft voor de normale velden geen SAVE- optie omdat je in elk gewenst level kunt beginnen en dat is een pluspunt ten opzichte van sommige andere soortgelijke spellen.

Zoals we van Taito gewend zijn is het beeld prima, al missen we de 256 kleuren in VGA. De muziek en de geluidseffekten zijn op-en-top Taito, dus uitstekend en mij hebben ze geen moment verveeld. Wie hier toch last van krijgt kan muziek, effekten, of beiden, uitzetten. Bij het pakket zit een zeer uitgebreide handleiding in 3 talen: Engels, Frans en Duits. Werkelijk alles wordt in deze handleiding behandeld zodat iedereen, mits met enige kennis van één van deze talen, hiermee uit de voeten kan.

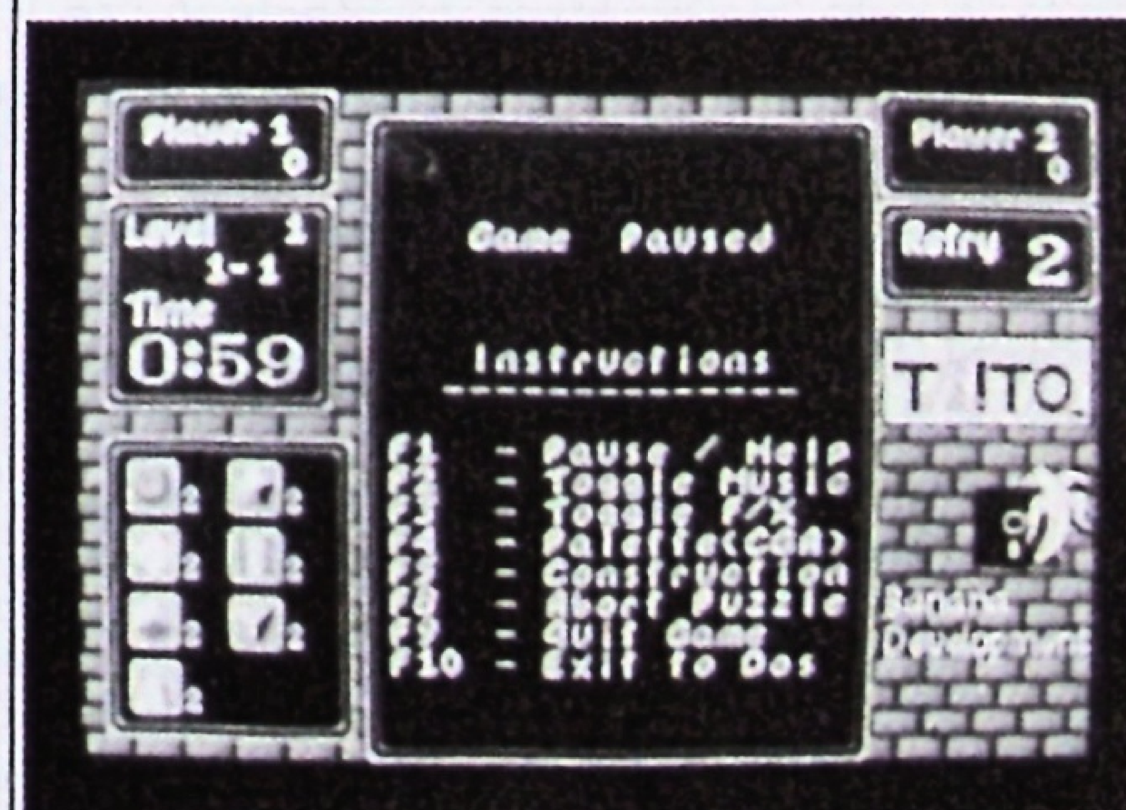
De prijs is echter schandalig hoog. Vergelijkbare spellen kosten enkele tientjes minder en met de vervelende beveiliging kun je nog op extra kosten gejaagd worden, want een service-, update- of garantiekaart is niet aanwezig.

ATARI-ST/AMIGA

Omdat op de PC met 16 kleuren wordt gewerkt is de beeldkwaliteit op deze machines gelijk aan de PC versie. Het geluid is op de Amiga uitstekend en zelfs iets beter dan op de AdLib van de PC. Uiteraard krijgen deze versies een betere beoordeling voor de prijs, want deze is heel wat gunstiger dan voor de PC versie. Zowel voor de Amiga als voor de Atari-ST kost dit spel namelijk FL. 89,=

Alfred Debels.

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	8	8
GELUID:	8	9	8
SPELKWALITEIT:	9	9	9
DOCUMENTATIE:	9	9	9
PRIJS:	7	7	5

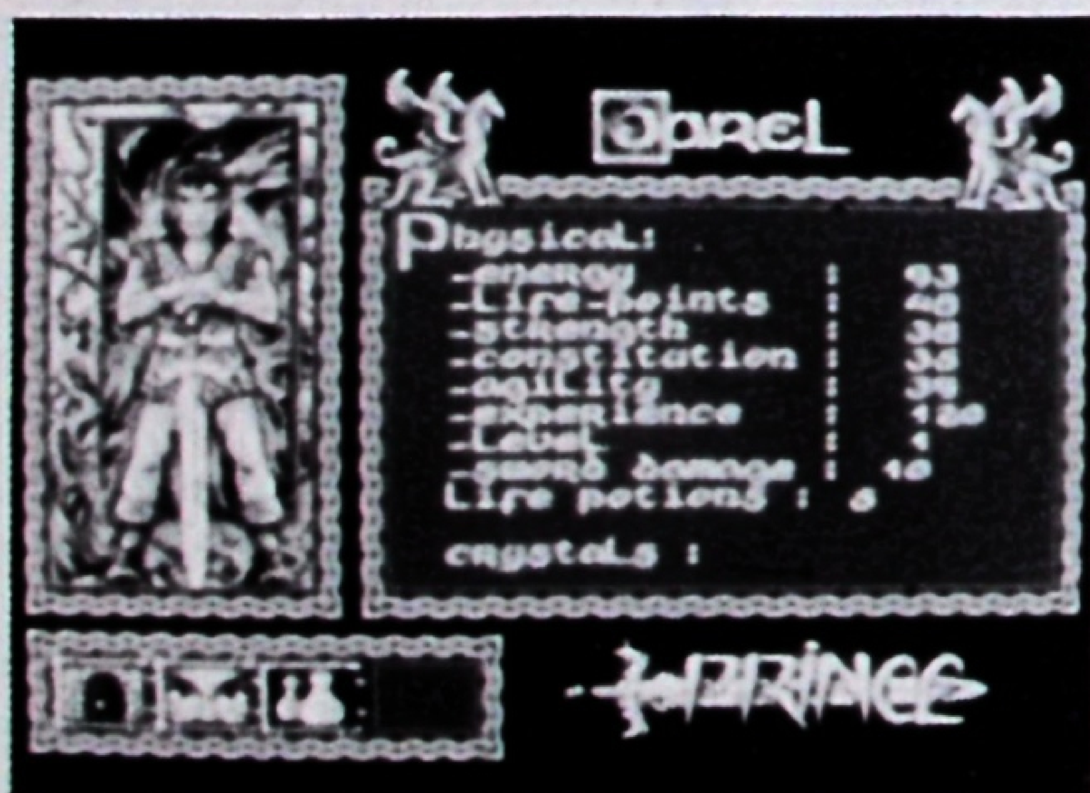


CRYSTALS OF ARBOREA

Silmaris.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.1 of hoger.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 89,=

AMIGA/ATARI-ST/PC

Omdat dit spel voor alle 3 de systemen vrijwel gelijktijdig is uitgebracht en er nu eens geen prijsverschillen waarneembaar zijn, begin ik maar eens met de vergelijking tussen deze systemen. Het spel, het beeld en -zoals al gezegd- de prijs zijn vrijwel gelijk. Een klein verschil vinden we in het geluid. Muziek heeft het spel niet, maar de enkele (gedigitaliseerde) geluiden klinken op de Amiga iets beter. Op de PC liep het spel bij ons regelmatig vast wanneer de memory- manager (QEMM) in gebruik was, dus ook hier weer moesten we het systeem opstarten met een diskette. Het programma heeft een beveiliging op de diskette en voor de PC-ers is het belangrijk te weten dat het programma alleen werkt als de 'key-disk' in drive A gevonden wordt. Let bij de aanschaf dus op het juiste disketteformaat! Het verdere verslag is volledig van toepassing op al deze drie machines.



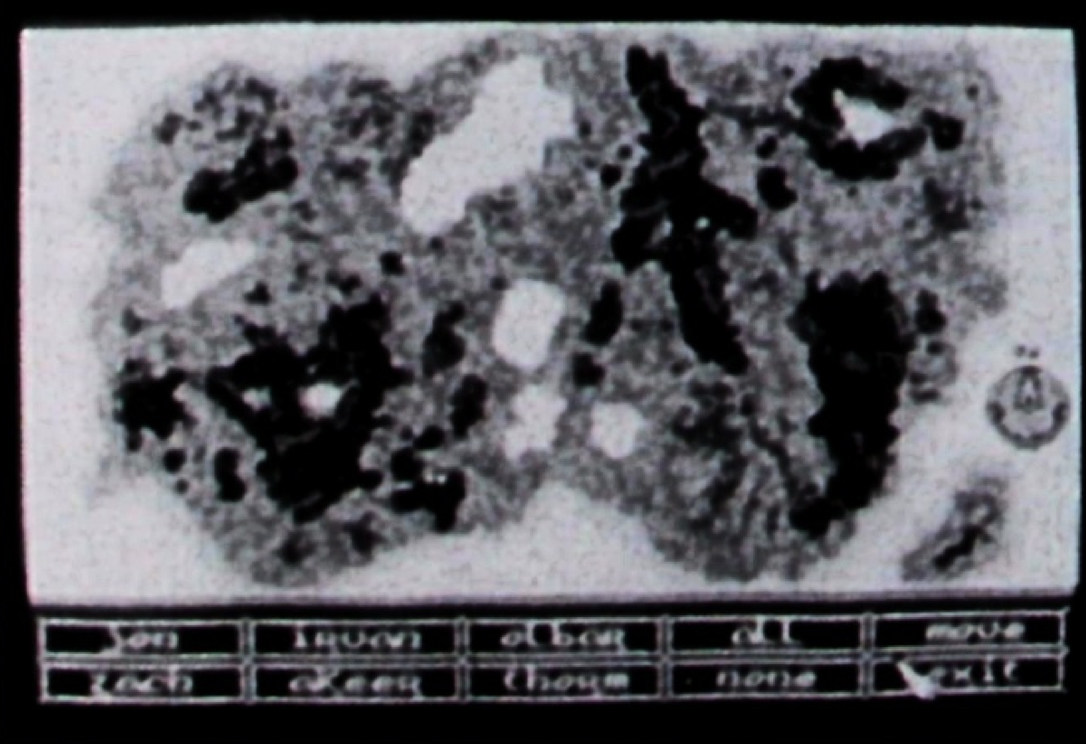
HET ADVENTURE

CRYSTALS OF ARBOREA is een echt adventure met alle daarbijbehorende ingrediënten. De opdracht is de vier kristallen van het land Arborea te vinden en deze in hun torens terug te plaatsen. Je hebt hiervoor de beschikking over een ploeg van zeven personen, maar in de samenstelling van deze ploeg ben je -in vergelijking met andere adventures- nogal beperkt. De namen staan vast en je kunt slechts kiezen uit 3 figuren (warrior, magician of ranger). Wat meteen opvalt is dat je niet verplicht bent met deze ploeg van zeven personen op avontuur te gaan. Je kunt ook 2 ploegen maken of elk figuur apart op pad sturen. De leider van de ploeg kan in 3-D view bestuurd worden, alle anderen kunnen alleen op de overzichtskaart verplaatst worden. Wie met de leider meereist maakt uiteraard ook gebruik van het 3-D beeldveld. De vijanden in dit adventure zijn niet alleen de bekende vleermuizen, orcs, trollen e.d. maar ook andere ploegen die op zoek zijn naar deze kristallen. Wie niet van vechten houdt kan echter deze andere avonturiers makkelijk omzeilen door hun verplaatsingen op de landkaart in de gaten te houden. Zo hier en daar een robbertje vechten met orcs, spiders of bats zal echter wel nodig zijn, want zij bevolken de dungeons en laten je echt niet voorbij. Aanvallen doen ze echter vrijwel nooit, dus het initiatief om een confrontatie aan te gaan ligt geheel bij de speler zelf; ook uniek dus.

Bij het begin van het spel is de landkaart geheel leeg. Zodra jouw ploeg of een groep van de tegenstanders, iets ontdekt wordt dit op de kaart aangegeven. Na een tijdje spelen zie je zo huisjes, torens, dungeons e.d. verschijnen en uiteraard ook de lokaties van de ontdekte kristallen. Deze lokaties worden 'at random' opgebouwd bij het begin van het spel, dus zelf een kaart bijhouden heeft geen zin; elk nieuw spel moet weer van voren af aan opgebouwd worden. Tijdens het spel moet je puzzels oplossen en de vragen en antwoorden van deze puzzels kun je uiteraard wel noteren. Al met al veel adventure en weinig arcade.

BEELD EN GELUID

Het beeld (in 3-D view) is goed en lijkt erg op de EGA versie van DRAKKHEN. Scrolling wordt weinig gebruikt. Leuk is de mogelijkheid van de leider om 'night-view' te krijgen bij één van de huisjes. Hiermee krijg je 's-nachts een infrarood beeld van de omgeving. Het vechten vindt op een apart scherm plaats en is heel uitgekiend opgezet. In CGA en Hercules is het beeld nu eens prima, al zul je in Hercules met 'night-view' hetzelfde beeld krijgen als overdag. De geluiden zijn erg eenvoudig



en klinken op de interne speaker vrijwel gelijk als via de AdLib kaart. De besturing is goed, iets aan de trage kant en loopt volledig via menu's en ikonen. Het enige dat je hoeft in te toetsen is de naam van de file waaronder je het programma wilt SAVEn.

KONKLUSIE

Het spel heeft allerlei kleine verschillen met andere adventures, zodat het een aantrekkelijk stuk software is geworden. Door de geheel willekeurige opbouw van het speelveld kan dit adventure meerdere malen gespeeld worden en dat komen we -helaas- weinig tegen. Toch zijn er een paar minpuntjes. Daar de beveiliging op de disk staat en deze persé via de A-drive moet worden gevonden zou het pakket zeker beide disketteformaten moeten bevatten. Een handleiding ontbreekt in de doos, daar deze via het scherm gelezen moet worden. Er is geen printoptie of een tekstfile en dat is -zeker als je net beginterg lastig. Een gedrukte handleiding naast je toetsenbord werkt heel wat makkelijker.

Het spel is lastig vanwege het vele zoekwerk, doch niet echt moeilijk. Vreemde vragen of rare situaties kent dit adventure



niet zodat iedereen het kan spelen. Voor de spelkwaliteit geef ik een dikke 9 vanwege de vele kleine verschillen met andere adventures en omdat het vaker gespeeld kan worden. Beeld en geluid zijn niet meer dan aardig, dus hiervoor moet je dit spel niet aanschaffen. CRYSTALS OF ARBOREA is gemaakt voor de adventure liefhebbers en niet voor de plaatjeskijkers.

Alfred Debels.

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	7	7
GELUID:	6	7	6
SPELKWALITEIT:	9	9	9
DOCUMENTATIE:	5	5	5
PRIJS:	8	8	8

THE MAGIC CANDLE VOLUME 1

Mindcraft.
PC & compatibles.
RAM: 256Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: NEE.
Tandy: JA.
Joystick: NEE.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" OF 5.25".
Richtprijs: FL. 99,=

Geen muis, joystick, muziek en vrijwel geen geluid. Graphics uit het Jaar Stillekens, maar wel een sticker op de doos met de weinig zeggende tekst "1989 BEST PC FANTASY ROLE- PLAYING GAME". Zo'n sticker kan iedereen laten maken en het zal dan ook wel een hopeloze poging zijn om -na 3 jaar- nog wat voorraad uit het magazijn van Mindcraft aan de man te brengen.

FLUT met de F van Freesuluk! Vrijwel alles op adventure gebied is beter dan dit. Voor dit geld kun je b.v. het Ultima Trilogy pack kopen: beter, moeilijker, mooier en nog 3 spellen ook. Blijft nog één optie over: de prijs is een drukfoutje en moet FL. 9,90 zijn. Dan is de prijs best redelijk! Ik zal voor alle zekerheid de importeur van dit wanprodukt niet vermelden.

Alfred Debels.

BEELD:	2
GELUID:	2
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	2

MEDIEVAL LORDS

SOLDIER KINGS OF EUROPE

Strategic Simulations Inc.
PC & compatibles.
RAM: 512k
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Aantal spelers: 1 - 10
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Richtprijs: FL. 99,=

Met S.S.I. is het uitkijken geblazen tegenwoordig. Enige tijd geleden brachten ze een topper uit met EYE OF THE BEHOLDER en in wat mindere mate toch ook wel een goede opvolger van CHAMPIONS OF KRYNN en nu worden we geconfronteerd met een strategiespel, dat anno 1991 echt niet meer kan.
MEDIEVAL LORDS is een soort Risk, dat zich afspeelt in het Middeleeuwse Europa, waarbij je als adviseur van een koning of andere heerser optreedt. Je begint als raadsman van de koning van Leon, een provincie in het Noorden van Spanje, die deel uitmaakt van een domein van in totaal 3 provincies. Door het heffen van belastingen, het veroveren van omringende landen, het te vriend houden van de bevolking etc. moet de koning zijn landen zich te behouden en liefst het territorium uitbreiden.
Je kunt in je eentje tegen 0-6 computergestuurde tegenstanders spelen of met maximaal 9 menselijke medespelers (dat wordt dringen rond de tafel!).
Dit zou best een aardig spel geweest kunnen zijn, ware het niet dat de grafische uitvoering ver beneden peil is: een kaart van Europa met gekleurde blokjes, die de provincies voorstellen, het totaal ontbreken van enig geluid en de teksten met gewone schrijfmachineletters.
Als je MEDIEVAL LORDS op een snelle MS-DOS machine wilt spelen, moet je in ieder geval de turbo uitschakelen en liefst een lage snelheid kiezen, anders vliegen de teksten met een noodgang over het scherm. Op een trage XT komt dit spel nog het best tot zijn recht, wat het vermoeden sterkt, dat dit strategiespel flink wat bejaarder is dan de copyrightdatum.
Wie ondanks deze bezwaren toch dermate bezeten is van alles wat met strategie te maken heeft, dat hij/zij dit spel wil aanschaffen, raad ik aan nog even te wachten tot het eventueel in de "low-budget" terechtkomt, want FL. 99,= is echt een te hoge prijs voor wat hier geboden wordt.

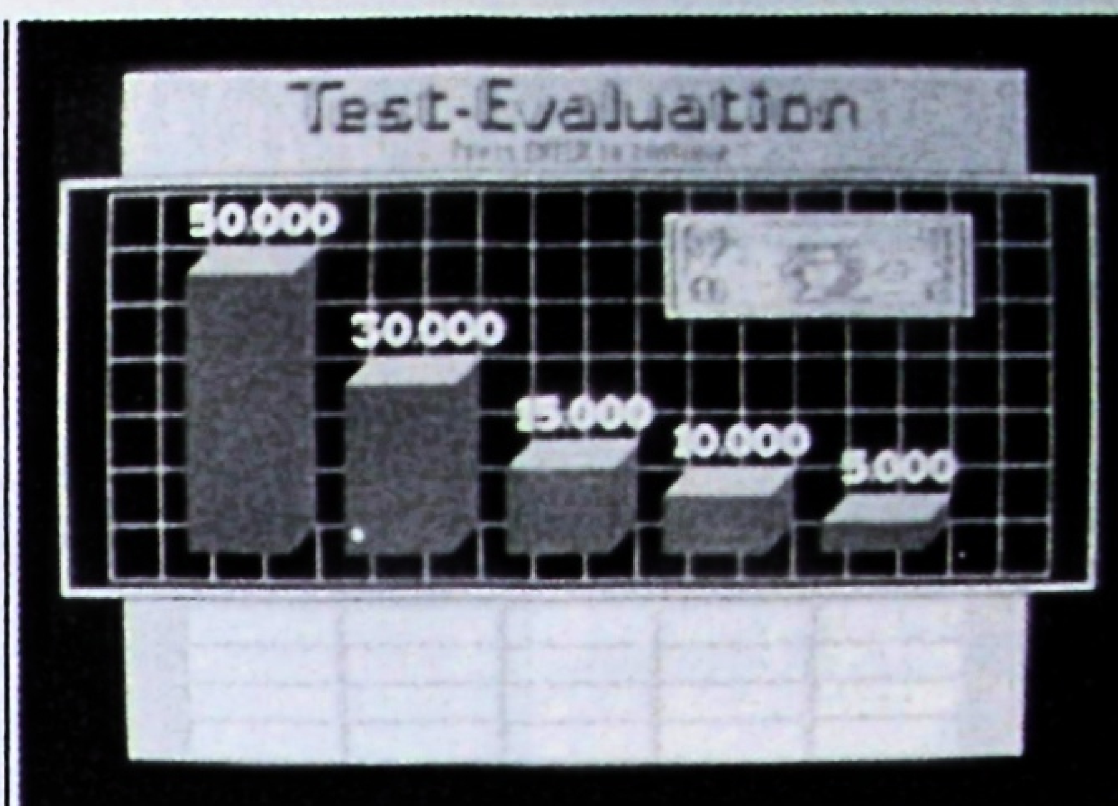
Jocelyn

BEELD:	4
GELUID:	0
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	1

WALLSTREET

Het programma is een combinatie van administratieve en vrijetijd software. Het is bedoeld om mensen die weinig van het reilen en zeilen op effectenbeurzen weten enigszins in te wijden in deze, soms lucratieve, handel. Tijdens het opstarten kan er gekozen worden tussen het spel en de administratie van de eigen aandelen.

Laten we beginnen met het spel. Er kan met maximaal 4 personen gespeeld worden die, in principe, niet tegen elkaar spelen. Het doel van het spel is, na het lezen van diverse nieuwsberichten, die aandelen te kopen waarvan verwacht wordt dat ze stijgen in waarde. Het kopen en verkopen van aandelen gebeurt op de Beurs in Wallstreet. Om enigszins druk op de koop (of verkoop) van aandelen te zetten is er een beperkte tijd voorhanden om te handelen. Je moet dus goed weten welke effecten je wilt aanschaffen en niet treuzelen. Nadat de tijd is verstreken, is tevens een beurt voorbij (het aantal beurten is vooraf instelbaar) en reageert de markt op de handelingen en berichten. Het spel heeft een redelijke diepgang ten aanzien van nieuwsberichten, de reacties van de beurs volgen vrij snel en dat maakt het wat ongeloofwaardig. Het halen van winst uit aandelen (in tegenstelling tot opties maar die zijn in dit spel niet opgenomen) is immers een kwestie van veel tijd. De winst of verlies die je boekt in dit spel heeft weinig gevolgen en dient echt om te leren "droogzwemmen" voordat men zich daadwerkelijk stort in de effectenhandel. Het spel wordt daarmee dus meer educatief dan recreatief. Als amateur-speculant is mijn mening dat het spelgedeelte het handelen in aandelen op een beurs te rooskleurig voorspiegelt.



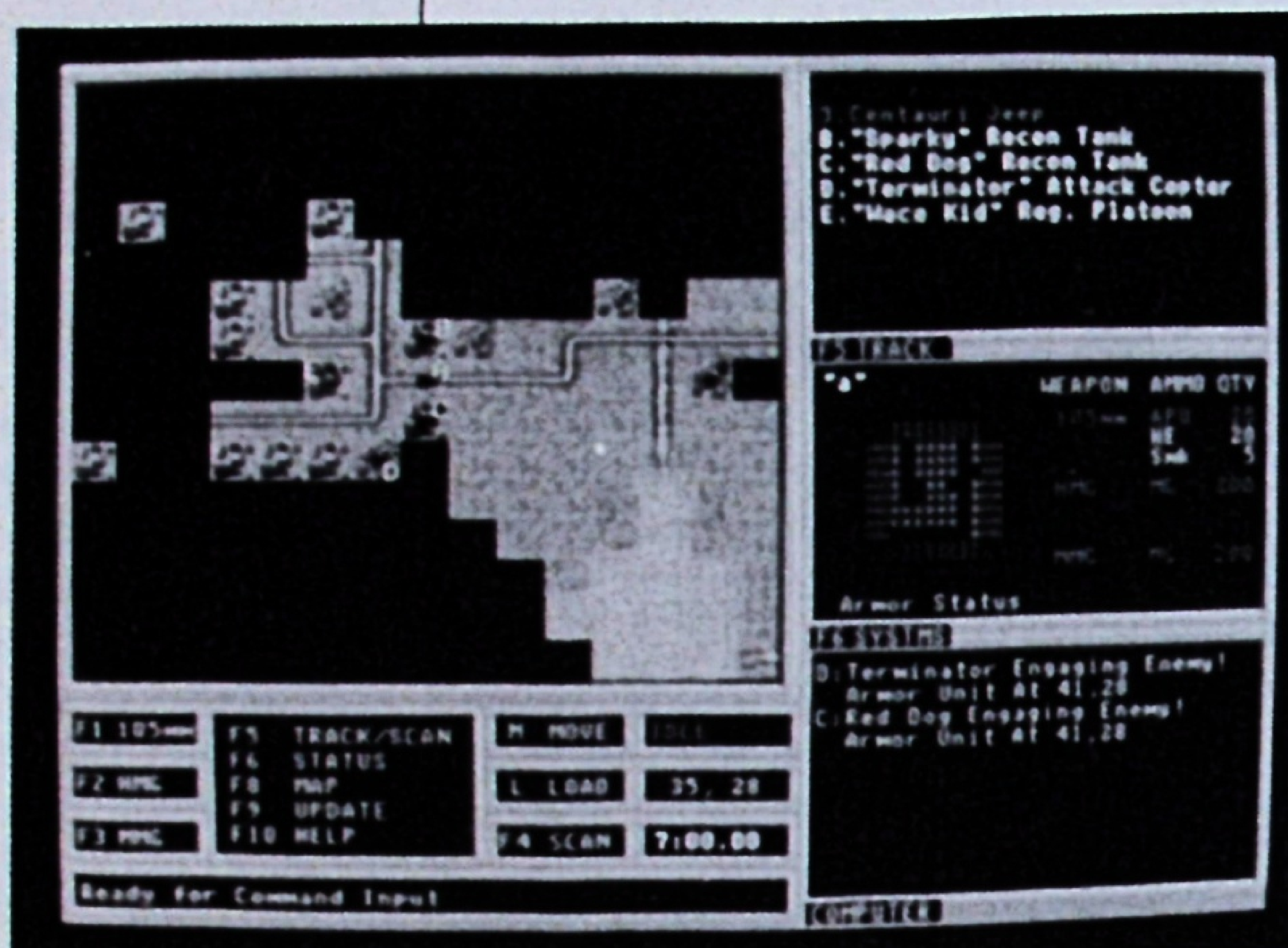
Het administratieve gedeelte vind ik, in vergelijk wat er op de markt te koop is op dit gebied, aan de slechte kant. Dat wordt mede veroorzaakt door de bugs die ik in dit gedeelte regelmatig tegenkwam. Er zijn vele pakketten die voor rond de fl 100,- veel meer bieden en vlekkeloos werken, wat toch wel belangrijk is als het programma je aandelenportefeuille moet beheren. Als geheel vind ik het redelijk als "educatieve" software en matig als spel en administratieve software. Het beeld is redelijk in EGA en VGA, maar dat is vrij relatief aangezien er geen aktie is te zien op het scherm. Het geluid komt alleen via de interne speaker en is matig.

Frans.

BEELD:	7
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	5
ADM. SOFTWARE:	5
EDUCATIEF:	6

FIRETEAM 2200.

SimSystems.
PC & Compatibles.
512 KB vrij.
VGA/MCGA 16 kleuren.
EGA: JA.
CGA: NEE.
Hercules: NEE.
Muis: NEE.
Joystick: NEE.
Adlib: JA.
Soundblaster: JA.
Roland MT-32: NEE.
Aantal spelers: 1.
2 spelers via modem.
Diskettes: 3.5" of 5.25"



Bij het horen van de titel van dit spel verwachtte ik een arcade-achtig, shoot-em-up, no-nonsense knallerij pakket. Niets is echter minder waar. Het spel kan het best omschreven worden als een aktierijk, taktisch wargame. Dat hierin gebruik gemaakt wordt van een futuristische blik, maakt het geheel nog interessanter.

In en om het jaar 2200 is de planeet Arkillios het toneel van de oorlog tussen twee volken, de Lumani en de Centauri, die beide azen op de grondstoffen en rijkdommen van de planeet. Het streven is dus totale dominantie van de planeet die begroeid is en bewoond wordt gelijk Moeder Aarde. In de overheersing van het melkwegstelsel is deze planeet van strategisch groot belang. Beide partijen houden er voor deze doeleinden eigen strijdkrachten op na, bestaande uit geavanceerde helikopters, lasertanks, zwaarbewapende hovercrafts en raketvoertuigen. Desalniettemin maken ze graag gebruik van huurlingen, die zich georganiseerd in zogenaamde fireteams, aanbieden om de kastanjes uit het vuur te halen. Dit tegen vaste tarieven (volgens huurlingen CAO) en een deel van de oorlogsbuit. U snapt het al, de huurlingenleider is de speler zelf.

We krijgen de mogelijkheid om een Fireteam bij elkaar te rapen en opdrachten te vervullen voor de Lumani of -indien deze beter betalen- de Centauri. De missies zijn altijd verdeeld in een agressor- en een verdedigerrol, waarbij agressie het best betaalt. Met een van een onbekende geldschieter verkregen kapitaal van 300 kredieten, kunnen een paar voertuigen worden aangeschaft, inclusief bemanningen. Dat er in het jaar 2200 helemaal geen rem meer staat op de wapenhandel, blijkt uit het feit dat we voor 60 kredieten een komplete tank, aanvalshelikopter, artillerie of een bewapende hovercraft kunnen kopen. Alles is mogelijk, een keuze kan worden gemaakt uit ongeveer 60 (deels bestaande en deels fiktieve) voorwerpen uit de hardware katalogus.

De keuze van de samenstelling van het fireteam is afhankelijk van de soort opdracht die we hebben gekozen. Zo heeft het weinig zin om een zware tank voor veel geld te kopen als we een rivier moeten oversteken of om een hovercraft te bestellen als een dichtbebost terrein het strijdtoneel wordt. Voor iedere nieuwe opdracht kunnen we met het in voorgaande opdrachten verdiende salaris en de inruilwaarde van af te stoten voertuigen het fireteam modificeren. Dit investeringsspel is een belangrijk element in het in leven houden van het fireteam en daarmee van het spel Fireteam 2200.

De eigenlijke gevechten worden geleverd op een landkaart, die verdeeld is in sektoren. Op de landkaart, die bekeken kan worden in twee zoomstanden, herkennen we wegen, steden, bossen, rivieren en bruggen. We kunnen alvorens een missie te beginnen onze voertuigen op deze kaart taken toewijzen en routes inplannen die gevolgd moeten worden. Dit geschiedt aan de hand van waypoints, die het betreffende voertuig langs moet gaan, zich onderwijl zo goed mogelijk van haar taak kwijtend. Het kan zijn dat een voertuig moet aanvallen, verdedigen, verkennen, dekking geven aan het eigen fireteam en wat dies meer zij. Alleen vanuit het voertuig dat de speler als commandovoertuig heeft gekozen, kan daadwerkelijk geschoten worden op de tegenstander. Vanuit de commandotank kan alleen op de kaart waargenomen worden wat in het echt vanuit de tank te zien is. Er is in het spel geen 3D view opgenomen, alles zien we op de 2D kaart. Als we naar de kaart kijken in commandomode en er staat een huis of een boom in het blikveld van de tank, worden de sektoren achter het obstakel zwart ingekleurd op de kaart, omdat we er niet doorheen kunnen kijken. Komen we op de kaart een vijandelijk voertuig tegen, kunnen we dit onder vuur nemen door het wapen te kiezen (kanon, laser, raketten of machinegeweer) en de cursor op het doel te plaatsen. Hierbij wordt rekening gehouden met de herlaadtijd van het wapen en in de tussentijd kunnen we niets doen.

Het spel werkt met 'movement' of 'command' fases, waarvan de tussentijd door de speler kan worden ingesteld op 3 tot 12 sekonden. Hiermee kan de snelheid van de veranderingen op de kaart worden ingesteld en de tijd die we hebben om commando's in te geven. Als de operatie eenmaal begonnen is kunnen de dingen heel snel gaan en komen er per commandfase van alle voertuigen meldingen binnen in het commandovoertuig en updates van alle troepenbewegingen. In korte tijd moet de speler dan veel informatie verwerken en toegepaste bevelen uitvaardigen. De communicatie met de voertuigen geschiedt in real-time, hetgeen inhoudt dat het spel gewoon doorgaat tijdens het geven van orders. Meldingen komen binnen, het voertuig komt onder vuur te liggen, net als the real thing. Dit is even wennen en ik moet zeggen dat het me in het begin moeilijk viel om niet alles keurig op zijn/haar beurt af te willen handelen. Een flinke portie stress treedt dus op en de handpalmpjes blijven niet droog.

De weergave van het spel in VGA is identiek aan de 16 kleuren EGA kwaliteit, maar is gestoken scherp (hi-res, 640x350 beeldpunten) en qua kleurstelling beslist boeiend. Adlib wordt ondersteund middels een apart te laden driver, maar de geluidsweergave beperkt zich tot enkele aangename tunes en wat kanongeruis en laserbeams in het spel. Een leuke optie is het feit dat het spel via modem of 0-modem (kabel) gespeeld kan worden tegen een life tegenstander. Dit spel is één van de weinige spelen waarbij deze optie echt tot zijn recht komt, temeer omdat je niet kunt zien wat de ander doet.

Al met al vind ik dit een heel aardig pakket, ondanks de genoemde vooringenomenheid wegens de titel. De inzet en de coördinatie van de middelen in het fireteam en het investeringsspel maken het een zeer interessant programma. De spelregels zijn duidelijk en worden in het spel zeer consequent doorgevoerd. Het spel is bijzonder toegankelijk en appealing, hetgeen van meer komplexe wargames vaak niet gezegd kan worden. Binnen een uurtje heeft u de tanks aan het rollen. Een vergelijk met de echte wargames hebben de makers dan ook niet echt bedoeld. Dit spel is uitstekend geschikt voor zowel de beginnende wargamer als de liefhebber van simulaties. Jammer vind ik dat er geen editor is opgenomen in het pakket om zelf scenario's te ontwerpen. Het spel biedt echter alsnog genoeg verschillende missies en opties om er een maand of twee 's avonds intensief mee bezig te zijn. Geslaagd.

Douwe.

BEELD:	7
SPELOPZET:	8
SPELVARIATIE:	7
GELUID:	7

NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 1:

PC: ADVENTURES INLEIDING, ULTIMA 5, SHARD OF SPRING, WIZARD'S CROWN, KING'S QUEST, SPACE QUEST, LEISURE SUIT LARRY 2, HERO'S QUEST, CAPTAIN BLOOD, NEUROMANCER, DON'T GO ALONE, PROHIBITION, KEEF THE THIEF, HEROES OF THE LANCE, GRAVE YARDAGE, SILPHEED, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, OMEGA, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE, HARLEY DAVIDSON, NEBULUS, FIGHTER BOMBER, POPULOUS, THE COLONY, 688 ATTACK SUB, TANK
SENDFAX: MODEM MET FAX MOGELIJKHEID.

MSX: FANTASM SOLDIER 2, RUNE WORTH, HELP!, DYNAMIC PUBLISHER FELICITATIEPAKKET, OMBOUWEN MSX2 NAAR MSX2+, LIDAD: LEDENADMINISTRATIE, MSX-TIPS, KLANTSYS: DATABASE KLANTENBESTAND, HERZOG, CAPTAIN 'S', MSX VOICE RECORDER, KONAMI GAME COLLECTION, ALESTE 2, TIPS VOOR XAK, HYDEFOS, QUINPL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 4:

PC: FACES, NUCLEAR WAR, WORLD ATLAS, ROTOX, SOUND BLASTER MUZIEKKAART, SECRET OF THE SILVER BLADES, MIGHT & MAGIC II, POLICE QUEST: DE OPLOSSING!, HINTS EN TIPS, PC SOFTWARE TOP 10, WAR OF THE LANCE, DRAGON STRIKE, FLIGHT OF THE INTRUDER, TRACON II, PRINCE OF PERSIA, FUTURE WARS + PC LOW BUDGET SOFTWARE: VEEL GOEDE EN RECENTE SOFTWARE VOOR ENKELE TIENTJES ZOALS WILLOW, MICROPROSE SOCCER, BOMBUZAL, CARRIER COMMAND, INFILTRATOR II, HARDBALL II, THE THIRD COURIER, DON'T GO ALONE, BAR GAMES EN NOG VEEL MEER!!!

MSX: KLAX, HELP!, GIRLY BLOCK, T.N.T., ZANAC-EX, SD-SNATCHER + TIPS, RUNE MASTER, MSX-TIPS, TOP 10 JAPANSE MSX SOFTWARE, FAMILY BILLIARDS, FEEDBACK.

SOFTWARE GIDS NUMMER 5:

PC: DAYS OF THUNDER, FOUNTAIN OF DREAMS, SORCERIAN, PIRATES, INFESTATION, SILENT SERVICE II, STORMOVIC, GUNSHIP, BATTLE CHESS II, CRIME WAVE, MID WINTER, STEEL THUNDER, LEGEND OF FAERGHAIL, BUDOKAN, TEST DRIVE III, WINDWALKER, FIRE & FORGET, QUEST FOR GLORY.
Verder: 3 duikbootsimulators vergeleken en oplossingen van Larry 1 en 3.

MSX: STAMPS CONVERTER, A.M.C., RUNE MASTER II, SATAN, DRAGONSLAYER VI + tips, FEEDBACK, PENNANT RACE II.
Verder: Meer over diskmagazines, cursus Japans, tips en tricks.

SOFTWARE GIDS NUMMER 6:

PC/ATARI-ST/AMIGA: SNOWSTRIKE, NIGHTBREED, ISHIDO, AMAZING SPIDERMAN, M.U.D.S., CURSE OF RA, DICK TRACY, STAR CONTROL, TEAM YANKEE, OPERATION STEALTH, OPERATION HARRIER, ALTERED DESTINY, ELVIRA MISTRESS OF THE DARK, SECRET OF MONKEY ISLAND, KING'S QUEST 5, ATF-2.
PC: JONES IN THE FAST LANE, ATOMIX, MINDROLL, WHERE IN TIME IS CARMEN ST. DIEGO?, HARPOON, HARD NOVA, ZELIARD, MIXED UP MOTHER GOOSE, AIRBORNE RANGERS, WING COMMANDER, OIL'S WELL, RESOLUTION 101.
M1-Tankplatoon & Team Yankee: 2 tanksimulators vergeleken.

MSX: FAMICLE PARODIC 2, SPOOKY, GUNSHIP, MULTI-CERTRIDGE, FAC SOUNDTRACKER, BURAI, XENON.

SOFTWARE GIDS NUMMER 7

PC/ATARI-ST/AMIGA: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, WONDERLAND, MURDER!, NIGHT SHIFT, KLAX, XIPHOS, IMPERIUM, STRATEGO, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, MIG29 FULCRUM.
PC/AMIGA: RICK DANGEROUS II, TIMEWARP (DRAGON'S LAIR II), SPACE ACE.
PC: BARD'S TALE 1,2 EN 3 + KAARTEN EN TIPS, NIGHT SHIFT, QIX, THE LIGHT CORRIDOR, RS-2, COUNTDOWN, FIREHAWK (THEXDER 2), A.D.S., LORD OF THE RINGS, BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO DOOMSDAY, AIRLINE TRANSPORT PILOT, DAS BOOT, COVERT ACTION, BLUE MAX, THE SAVAGE EMPIRE, RISE OF THE DRAGON, RED BARON, WARLORDS, SPACE QUEST IV, CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES.
World War I "Flying Crates" vergeleken: Red Baron, Blue Max & Knights of the Sky.
Komplete oplossingen van King's Quest II en V, The Secret of Monkey Island.

MSX: NIEUWE MSX SOFTWARE & HARDWARE, FM STEREO PAK, POKES EN TIPS, SOLID SNAKE, ARC.

SOFTWARE GIDS NUMMER 8

PC/ATARI-ST/AMIGA: MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS, THE HUNT FOR THE RED OCTOBER, DUCKTALES, UMS-2 NATIONS AT WAR.
PC/AMIGA: POP-UP, STREET ROD 2.
PC: MURDERS IN SPACE, DEATH KNIGHTS OF KRYNN, CALIFORNIA GAMES 2, LIGHTSPEED, TURN 'N BURN, EYE OF THE BEHOLDER, SORCERERS GET ALL THE GIRLS, PREHISTORIK, THE FINAL BATTLE, BANE OF THE COSMIC FORGE, SUPREMACY, PROPHECY 1, STRIP POKER 3, STREET ROD 2, GP 500-2, METAL MUTANT.
WE VERGELEKEN: F-15 STRIKE EAGLE 2, JET FIGHTER 2, F-29 RETALIATOR en F-14 TOMCAT. TEVENS: BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, STUNTS, STUNT DRIVER en TEST DRIVE 3.
Komplete oplossingen van Space Quest 2, Space Quest 4, King's Quest 3.

MSX: DISC STATION 22, GAME STAMP, PLOTTERDISK 2, FINAL VIDEO GRAPHICS SPECIAL, XAK 2, DANTE CONSTRUCTION KIT en veel tips.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.

THE FINAL CONFLICT.

PLATO (impressions).
PC & compatibles.
VGA: JA 256 kleuren.
EGA: JA.
CGA: JA.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Geluid: NEE.
Aantal spelers: 1.



De makers van dit spel hebben duidelijk niet voor ogen gehad om een serieus wargame te produceren. De personages en de afbeeldingen die in het spel worden gebruikt zijn hiervoor te speels. Toch zijn ze er in geslaagd om een heel interessant spel te presenteren, dat niet zo eenvoudig is als het in eerste instantie lijkt.

THE FINAL CONFLICT is een oorlogsspel waarin op wereldniveau strategisch oorlog gevoerd wordt. De basis van dit spel is een wereldkaart waarin de 'goede' landen in het groen, de 'slechte' met rood (origineel) en de neutrale landen met geel worden aangegeven. Voor alle afzonderlijke groene landen kan de speler beslissingen nemen. De te nemen beslissingen zijn verdeeld in drie hoofdcategorieën: economie, diplomatie/ spionage en inzet van strijdkrachten. Het is aan de speler om tussen de economische status, (hoeveel kan het land opbrengen?) de diplomatieke status, (hoe groot is de kans dat wij als eerste een atoombom krijgen te verteren?) en de militaire status (winnen onze mannen?) een balans te creëren.

De omstandigheden waarin dit moet plaatsvinden kan de speler zelf bepalen. Er zijn in het spel meerdere scenario's opgenomen, zoals bijvoorbeeld het Oost-West conflict, het Midden-Oosten conflict, de Falklands Oorlog, Zuid- tegen Noord-Amerika en China tegen de rest van het Verre Oosten en India. De speler heeft echter ook de mogelijkheid om scenario's te 'customizen', waarbij per partij maximaal 8 landen mogen deelnemen. De rest is neutraal. De middelen waarmee de speler te maken krijgt variëren van het lanceren van nucleaire raketten en het installeren en dirigeren van spionnen tot het toewijzen van 's lands produktie en voedselreserves aan de oorlogsfabrikage. Al met al een hele stapel variabelen, waarvan de werking steeds uitgeprobeerd moet worden.

Het leuke aan dit spel is dat de speler vanzelf de tekortkomingen van één van de groene landen gaat compenseren met de krachten van één of meerdere van de groene landen. De NATO of EEG gedachte zogezegd. Het duurt niet lang voor de speler doorheeft hoe het werkt. Het spel levert daarmee al snel een resultaat, hoewel het winnen van een 'Final Conflict' toch echt geen peuleschil is. De combinaties van faktoren die in het spel gemaakt moeten worden zijn redelijk duidelijk. Zo heeft het pas zin om een doel uit te zoeken voor onze raketten, als we spionnen hebben ingezet om de doelen te ontdekken. En zo is het erg makkelijk om een land te veroveren waarvan de bevolking ontevreden is en de regering instabiel. Hier komen we pas achter als we de wapens even laten liggen en diplomatieke aktie ondernemen. Scheelt een boel aan manschappen en materieel.

De lay-out van het scherm is goed en bijzonder overzichtelijk, in zowel VGA, EGA als CGA. Het gebruik van VGA scherpte en kleuren had iets uitbundiger gemogen. De centrale kaart wordt omgeven door funktie-icons, waarop duidelijk is aangegeven waar de funkties voor dienen. Het gebruikersinterface is daarmee heel hanteerbaar en het luistert goed. Het wisselen van de beelden geschiedt middels een aantrekkelijke fading, waardoor het overzicht rustig blijft en waarbij amper schijfakties te bemerken zijn. Jammer genoeg wordt in het spel de aanwezigheid van troepen niet aangegeven op de kaart. De kaart vertoont alleen rood, groen of geel. Dit geeft bijvoorbeeld een probleem als we snel de lokatie van schepen willen veranderen. Dan moeten we met de cursor (muis) de Noordzee, de Atlantische Oceaan of de Middellandse zee afzoeken.

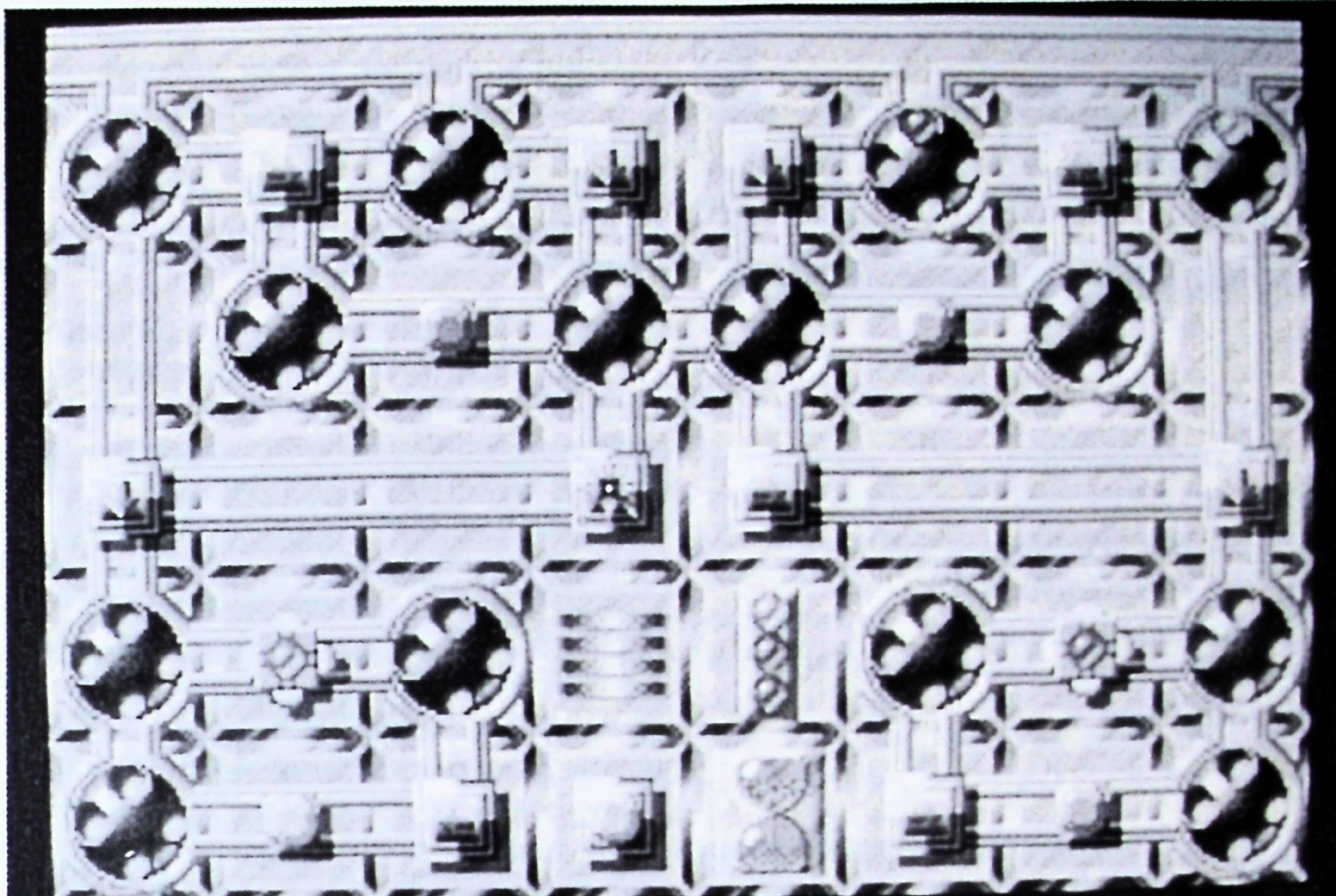
Zoals reeds gezegd, dit is een heel aardig spel, vooral omdat de scenario's in moeilijkheidsgraad en complexiteit aangepast kunnen worden. Zo kunnen we om het spel in de vingers te krijgen eerst een potje Iran-Iraq doen en dan langzaam uitbouwen naar Koeweit, Israël, Syrië en last but not least de coalitie. We kunnen het zo gek maken als we zelf willen. The Netherlands doen in het spel ook mee, maar hebben militair gezien niet zoveel in de melk te brokkelen. Als aardigheidje van dit spel is er een oefenmodule opgenomen, waarin we in een arcade-setting mogen proberen met een soort SDI wapen meervoudige kernkoppen af te weren. Zij het grafisch erg mooi, na een keer spelen wel gezien. Het eigenlijke spel is zeker de moeite waard.

Douwe.

BEELD:	7
SPELOPZET:	7
SPELVARIATIE:	7
GELUID:	n.v.

LOGICAL

**Rainbow Arts.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.0 of hoger.
RAM: 512Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.**



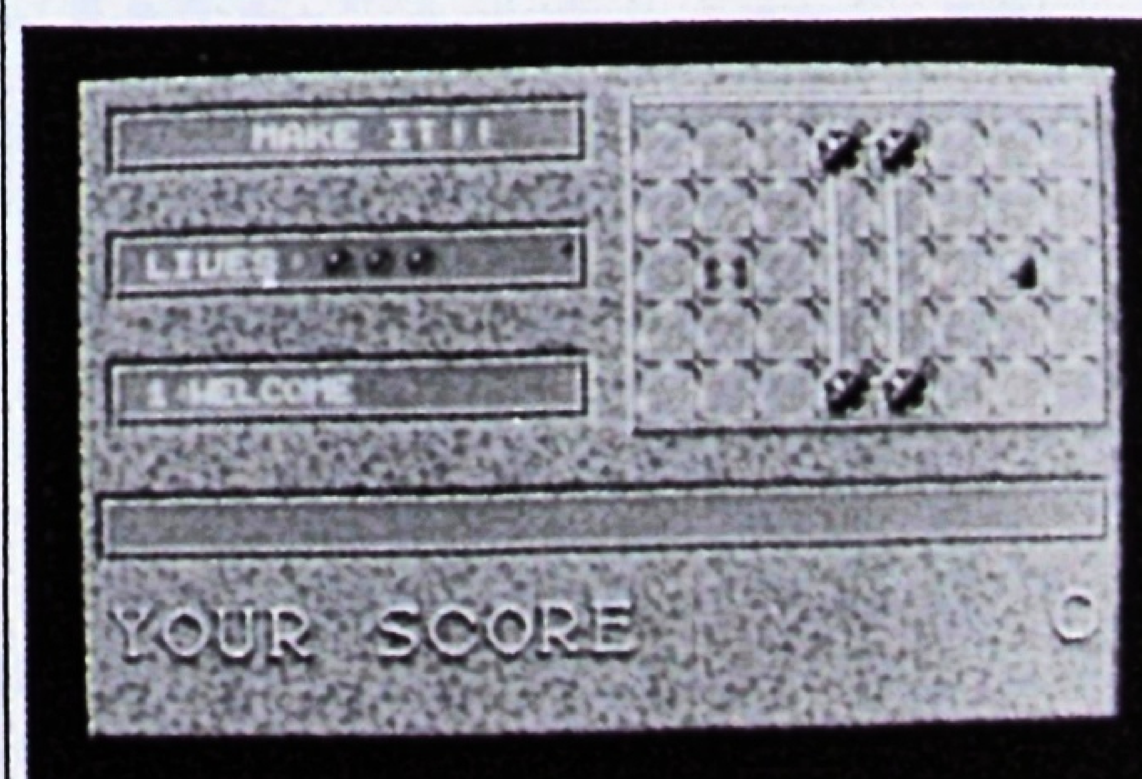


LOGICAL wordt o.a. uitgebracht voor PC, Amiga en Atari-ST. Daar we werken met een recensie exemplaar uit Duitsland is de prijs nog niet bekend maar deze zal, gezien eerdere uitgaven van Rainbow Arts, rond FL. 90,= liggen voor alle systemen. Bij het verschijnen van dit blad is de Amiga versie al verkrijgbaar. Een PC- en Atari versie waarschijnlijk ook, maar zo niet dan zal deze zeer binnenkort leverbaar zijn.

LOGICAL is de zoveelste puzzel waarbij de makers er weer eens in geslaagd zijn een origineel spel te maken. In tegenstelling tot andere puzzelspellen nu eens veel minder een 'hersenkraker', maar een puzzel waarbij de nadruk ligt op spelen; het denkwerk komt pas in de hogere levels.
Het basisidee is eenvoudig: 4 gekleurde ballen moeten in roterende schijven geplaatst worden, waarbij de schijf 'verbrandt' als vier ballen van dezelfde kleur de schijf hebben volgemaakt. De 'verbrande' schijven kunnen verder gebruikt worden om ballen door te sluizen naar andere schijven en elke ronde is afgelopen als alle schijven in deze ronde 'verbrand' zijn. Per ronde ben je wel gebonden aan een bepaalde tijd, die wordt weergegeven door een zandloper. Dit alles lijkt zeer eenvoudig, ware het niet dat de makers in elke nieuwe ronde extra spelelementen aan het programma toevoegen. Zo verschijnen er teleports, stoplichten, tunnels die ballen omkleuren of juist alleen ballen van een bepaalde kleur doorlaten etc. etc. Nergens maken deze opties het spel overdreven moeilijk, zodat dit programma door vrijwel iedereen gebruikt kan worden.

Door al de grappen en grollen is het spel gewoon lastig en blijft leuk. De hogere levels duren echter vrij lang, ook als je een ronde meteen doorziet, want het verplaatsen van de ballen door het veld is een tijdrovende klus. Zeker als je in de hogere levels met een tiental schijven te maken krijgt en de ballen via 4 of 5 van deze schijnen naar hun einddoel gebracht moeten worden. Per uur kun je zo toch niet meer dan enkele rondes volbrengen. Het spel heeft 99 rondes, dus reken maar uit.

Je krijgt bij elke ronde een password zodat je nooit opnieuw hoeft te beginnen, als je dat niet wilt. Je mist dan wel de kans om in de high-score tabel opgenomen te worden, waarbij nummer 1 op 45000 punten staat en nummer 8 op 15000. Om deze laagste score te verbeteren, heb je ongeveer 18 rondes nodig, waarbij je in de hogere levels op allerlei manieren de kans krijgt om bonuspunten te behalen.
Heb je alle 99 rondes doorgeworsteld, dan kom je in de editor en kun je zelf rondes gaan ontwerpen. Bij het spel zit een prima handleiding in 4 talen (Engels, Duits, Frans en Italiaans) en er wordt gebruik gemaakt van een off- disk beveiliging. Het beeld is goed, waarbij het menu een mogelijkheid heeft om voor de achtergronden vier verschillende strukturen te kiezen. Het geluid is goed via de interne speaker en via de AdLib kaart zelfs uitstekend. Bij het geluid kunnen we ook weer kiezen: muziek, geluidseffekten of geen van beiden.



PUZZNIC contra LOGICAL

Uiteraard kunnen we er niet omheen om dit spel te vergelijken met PUZZNIC (zie recensie op pagina 3. Beide spellen zijn puzzels met een editor om zelf velden te maken. PUZZNIC is echter een zware jongen voor de liefhebbers van het echte denkwerk. Na enkele rondes kun je al vast komen te zitten zodat bij PUZZNIC de mogelijkheid aanwezig is om elke ronde - via de editor- te bekijken en te oefenen. Wie zulke 'braincrunchers' te lastig vindt kan beter niet aan PUZZNIC beginnen.
LOGICAL is voor een groter publiek geschikt en minder moeilijk. LOGICAL geeft dan ook wat minder denkwerk maar meer spelplezier. Elke ronde is te doen en alleen de tijd is een struikelblok zodat je een ronde wel eens moet overdoen vanwege tijdgebrek, doch vrijwel nooit omdat de ronde onmogelijk lijkt. Ook wie wat meer ervaring heeft met dit soort spellen (TETRIS, ATOMIX e.d.) zal -net als ik- beide spellen kunnen waarderen. LOGICAL heeft als voordeel dat een level op meerdere manieren opgelost kan worden en dat geen vervelende beveiliging op de diskette wordt gebruikt. Beide spellen zijn 'blijvertjes', die na enige tijd weer opnieuw gespeeld kunnen worden, waarbij LOGICAL voor het hele gezin geschikt is.

AMIGA/ATARI-ST

Voor deze beide machines geldt hetzelfde verhaal. Op de Amiga is de muziek ietsje beter.

Alfred Debels.

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	8	8
GELUID:	8	9	8
SPELKWALITEIT:	9	9	9
DOCUMENTATIE:	8	8	8
PRIJS:	8	8	8

NAM

Domark.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA (zwart/wit).
EGA: JA (16 kleuren).
VGA: JA (16 kleuren).
Muis: JA.
Richtprijs: 129,=



'NAM' van Domark kwam bij mij binnen in een indrukwekkende doos, vol met plaatjes van allerhande militaria, posters en gecamoufleerde handleiding (handig als je onder vuur in de jungle op je gecamoufleerde laptop toch een spelletje NAM wil spelen). Als gevolg van deze presentatie en de in de vakbladen (US en UK) gevoerde reklamecampagne, was mijn verwachting hooggespannen. Het thema van het spel spreekt aan, zeker in een tijd waarin de Vietnam oorlog weer volop in de belangstelling staat op TV en op de radio (Doors, Stones). Maar de uitwerking blijft treurig achter. Maar laten we bij het begin beginnen.

De opzet van het spel is dat de speler de Vietnam oorlog nog eens dunnetjes over gaat doen en daarin de rol kan spelen van de betrokken Amerikaanse presidenten Johnson of Nixon of de plaats in kan nemen van één van de Amerikaanse legerkorpscommandanten in Vietnam. De beslissingen die de speler moet nemen liggen gedurende het hele spel zowel op het politieke als op het militaire vlak. Aan de ene kant moeten de kiezers tevreden blijven, zodat een volgende ambtsperiode als president mogelijk wordt en de oorlog in Vietnam niet als gevolg van politieke druk door de Senaat wordt afgekeurd. Alle investeringen in economische hulp aan Vietnam en voor inzet van militaire middelen moeten door de Senaat eens per jaar goedgekeurd worden. Het beleid dat de speler als president voert, zal dus een tussenweg moeten zijn tussen het politiek haalbare en hetgeen militair verantwoord is om de oorlog in Vietnam te winnen. Want winnen levert ook weer stemmen op. En 'nobody loves a loser'. Zoals al gezegd het concept van het spel is heel interessant.

Via aan te klikken menu's moet de speler aan het gevoerde beleid vorm geven door troepen te sturen, economische hulp te begroten en zelfs de legereenheden te dirigeren op het slagveld. Informatie krijgt de speler uit persberichten, via adviseurs en grafieken die het aantal gesneuvelde Amerikanen aangeven of de loyaliteit en stabiliteit van de Zuid-Vietnamese regering. De relaties tussen de beslissingen die worden genomen en de gebeurtenissen die daarop volgen worden in de handleiding echter zeer summier uitgelegd, zodat de speler veel tijd nodig heeft om te leren sturen met de budgetten, de divisies en de media die ter beschikking staan. Hiernaast wordt in de handleiding amper aandacht besteed aan het leveren van gevechten of het strategisch positioneren van troepen. Als we een politiek juiste weg volgen, kan door onhandigheid of gebrek aan kennis de oorlog op het slagveld alsnog verloren worden. Zo ben ik zesmaal begonnen aan het Tet offensief, waarbij de Vietnamezen mij telkens op dezelfde wijze versloegen.

De enige middelen die we hebben om de oorlog te voeren is de toewijzing van troepen, luchtsteun, luchtmobiliteit en dergelijke grootheden. Hetgeen echter ontbreekt is de mogelijkheid om mijn eenheden in te delen in kleinere eenheden voor een guerilla oorlog of een mobiel gevecht en daarmee mijn strategie zelf te bepalen. Hierdoor is in het begin de uitkomst al bepaald en kan in het spel de realiteit niet op radicale wijze veranderd worden.

In een spelletje 'Waterloo' (hetgeen trouwens twee dagen en nachten duurde) heb ik eens de totale Franse campagne omgezet en daarmee de geschiedenis herschreven. In die mogelijkheid ligt het aantrekkelijke van een wargame en deels ook in de uitgebreide simulaties (Battle of Britain). In NAM ontbreekt het aan de vrijheid voor de speler. Een demotiverende achtergrond hierbij is dat de oorlog in de Vietnamese jungle nooit gewonnen had kunnen worden door de Amerikanen en de manier waarop die vechten. Al snel krijgt de speler dan ook het idee verward te zitten in een oorlog die mensenlevens, machines en geld vreet, terwijl slechts een marginaal strategisch resultaat gehaald wordt en de populariteit gestaag daalt. Dit is echter niet aan het spel te wijten, maar aan het gekozen onderwerp. Winnen is bijna onmogelijk. De ontwerpers hebben dit dan ook ingecalculeerd en laten de Amerikanen winnen als Zuid-Vietnam meer dan 10 jaar vrij blijft van communistische invloeden.

De wijze waarop alles is afgebeeld blijft ver onder de maat. Alhoewel de optimale weergave in EGA is geprogrammeerd en daarin toch heel wat kan, zijn de afbeeldingen flets, onduidelijk en weinig attractief. Het wisselen van de beelden geschiedt traag en de hoeveelheid harde schijf akties is tijdens het spel ergerlijk. In CGA krijgen we een ongekleurde zwart/wit versie te zien die, net als de EGA versie in niets lijkt op de presentatie van de doos. Duidelijk is de Amiga/Atari achtergrond en de slechte opzet voor de PC. Geluid is er dan ook niet, hoewel ik mij heb laten vertellen dat er tunes in moeten zitten. Het enige dat ik hoor is een reaktie van de speaker als ik met mijn muis iets aanklik. Bij het saven van een gespeeld spel is mij al enkele keren overkomen dat het programma zichzelf beëindigt en meldt 'invalid name savegame', terwijl ik nog geen letter heb ingetoetst en gehoorzaam de menu's volg. En dat terwijl ik dan al twee uur lang aan het schuiven ben geweest met budgetten en kranteknipsels. Waardeloos.

Allah zult u zeggen, deze kritiek moet je niet leveren bij een spelopzet als deze. Waar, maar ook niet waar. Ondanks het feit dat diegenen die een spel als dit kopen niet a priori op de Adlib kwaliteit of de 256 kleuren letten, de presentatie en afwerking mogen nooit storen. Dat dit de grote zwakte is van wargames (of semiwargames als dit) is bekend. Hierdoor zal echter nooit een groot publiek bereikt worden door dit soort spel, hetgeen jammer is want er zit veel in deze spelsoort. Mijn vermoeden is dat Domark heeft getracht een spel uit te brengen dat de 'Tour of Duty' rage kan uitbuiten en zich daardoor in tijdnood geplaatst zag. Getuige ook de enorme reklamecampagne voor dit onder de maat blijvende spel. Het spel is in ieder geval verspreid in meerdere landen, getuige de taalkeuze die in het programma is opgenomen (Duits, Italiaans, Engels en Frans). Een vervelende hardware copyprotection is op de floppen aangebracht.

Douwe.

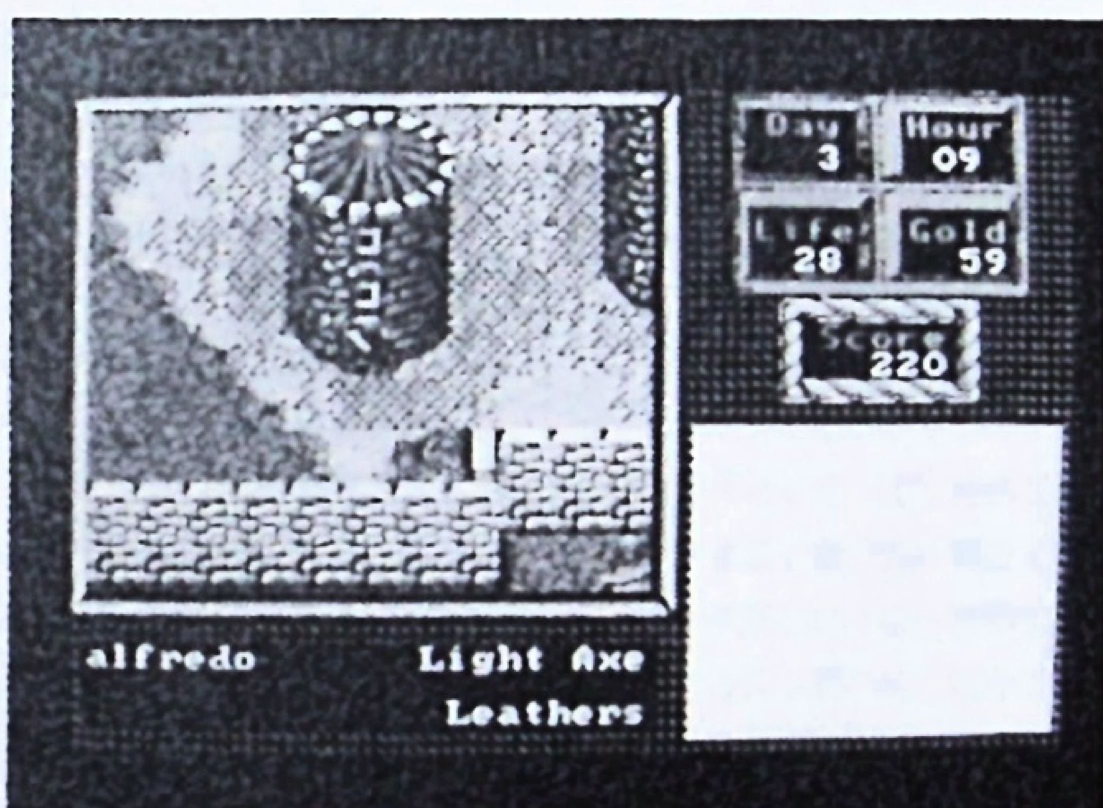


Beeld: 5
Spelopzet: 7
Geluid: waar?
Documentatie: 6
Prijs: 5

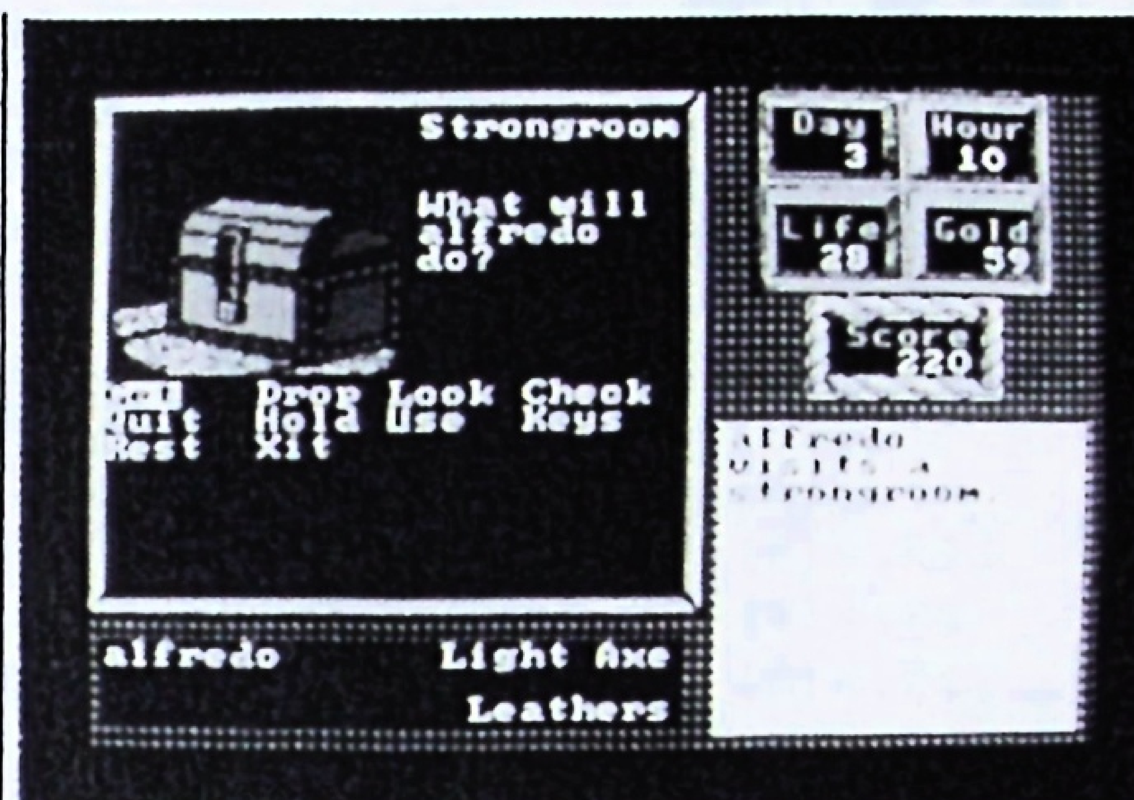
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

KEYS TO MARAMON

Mindcraft.
PC & compatibles.
RAM: 384 Kb.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 99,=



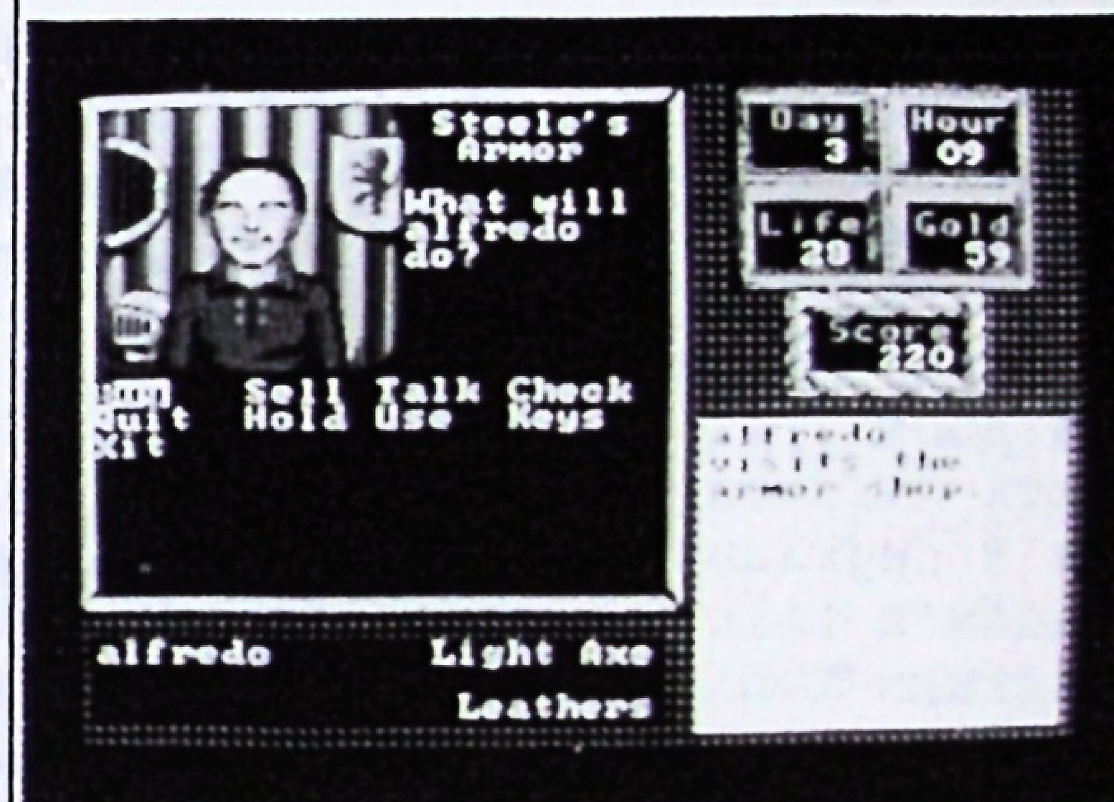
Dit spel lijkt sterk op adventures zoals we die kennen van de MSX en komt nog het dichtst bij Hydlide. Er wordt gespeeld in een dorp met winkels, torens, dungeons, een herberg, een bibliotheek e.d. waarbij je altijd met bovenaanzicht speelt en een gedeelte van het veld zichtbaar is. De rest van het scherm wordt ingenomen door de hokjes waarin je je status, de tijd, je items e.d. kunt aflezen. Overdag kun je de diver-



se huizen binnen om wapens te kopen, magic te leren, te slapen en alle dingen te doen die bij een dergelijk adventure noodzakelijk zijn om vorderingen te maken. 's Nachts komen de monsters tevoorschijn die je moet verslaan. In tegenstelling tot andere adventures waar je dit alleen doet om punten en experience te halen moet je hier deze monsters ook verslaan om te voorkomen dat ze winkels plunderen. Lukt je dit niet, dan zie je de volgende ochtend op een overzichtskaart enkele dichtgespijkerde panden waar jijzelf dus ook niet meer naar binnen kunt. Om in de dungeons te komen moet je eerst de bijbehorende sleutels zien te vinden en mede daardoor is dit adventure niet echt makkelijk.

Grafisch is dit spel wat verouderd want de beelden zijn erg eenvoudig. Muziek komt niet voor en als geluidseffekten klinken af en toe enkele piepjes uit de interne speaker. De bediening is prima en de snelheid is regelbaar. Dit spel is alleen geschikt voor de echte liefhebbers bij wie het adventure (inklusief puzzels, clues en tips) voorop staat. Wie muziek, leuke plaatjes of veel aktie zoekt moet dit spel zeker niet aanschaffen. Het spel is lastig en de beginners zullen er een flinke kluif aan hebben. De doorgewinterde speler zal met dit adventure minder moeite hebben dan met b.v. Ultima of Bard's Tale.

Alfred Debels & Jocelyn.



BEELD:	6
GELUID:	1
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

UMS II.

Vooropgesteld moet worden dat UMS II het meest komplete wargame programma is dat ik ken. Alle denkbare en voor het begrip wargame relevante variabelen zijn in het programma opgenomen. Juist hierdoor wordt UMS II pas echt interessant voor de èchte liefhebber (wargamer). De makers van het spel hebben echter geen rekening gehouden met het leerproces van de speler. De scenario's die zijn opgenomen in het spel zijn zo complex dat de speler letterlijk de handleiding (die erg goed is) uit het hoofd moet kennen om het spel (eenheden en landen) in beweging te krijgen. Het kleine aantal scenario's (3) en het ontbreken van beperkte, overzichtelijke oefenscenario's valt dus tegen. Een scenario editor ontbreekt.
Vergeleken met andere 'map' of 'board' games als Sim City, Sim Earth of Harpoon, valt UMS II qua schermresolutie en weergave van de kaarten en eenheden erg tegen. Het programma kent 4 zoomstanden, waarbij in de meest gedetailleerde stand de eenheden vaak niet goed van elkaar te onderscheiden zijn. Dit heeft zowel te maken met de resolutie als met de gebruikte symbolen voor de eenheden. Misschien dat de ontwerpers hun licht eens moeten laten schijnen op een onder windows draaiende lay-out. Dit ook in verband met het geheugenbeheer, gegevensuitwisseling (schijf) en schermafwisseling. De snelheid waarmee per beurt de gewijzigde situaties op het scherm zichtbaar worden valt erg tegen. Het bekende neus leeg eten helpt hier zelfs niet. Het betreft hier weliswaar geen aktiespel, maar wat mij betreft had het geheel iets vloeiender en iets meer gebruikersvriendelijk gemogen.

Zie voor verdere informatie over UMS Software Gids nr.8.

Douwe.

SOFTWARE GIDS
ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.
PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.

Let bij bestellingen op de disketteformaten DD/HD zoals in de recensies vermeld!

PC (MS-DOS) SOFTWARE

Titel	Prijs
ATOMIX	59,=(6)
ALTERED DESTINY	109,=(6)
ATF II	89,=(6)
AIRLINE TRANSPORT PILOT	129,=(7)
BATTLE CHESS II (CHINESE CHESS)	99,=(5)
BLUE MAX	119,=(7)
BUCK ROGERS	119,=(7)
BUSHBUCK CHARMS, VIKING SHIPS & DODO	139,=(9)
CASTLES	119,=(9)
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	119,=(9)
COUNTDOWN	109,=(7)
COVERT ACTION	129,=(7)
CRYSTALS OF ARBOREA	89,=(9)
DAS BOOT	119,=(7)
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	99,=(8)
DOS 5 upgrade (min. DOS 2.11 nodig)	199,=
DRAGON'S LAIR 2 - TIMEWARP	139,=(7)
DRAKKHEN (VGA/AT versie 5.25 HD) !	89,=(6)
DUCKTALES	89,=(8)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	129,=(6)
EYE OF THE BEHOLDER	99,=(8)
F-29 RETALIATOR	109,=(8)
FIREHAWK (Thexder II)	89,=(7)
HARD NOVA	99,=(6)
HARPOON	129,=(6)
HEART OF CHINA (VGA/HD)	139,=(9)
HILL STREET BLUES	99,=(9)
IMPERIUM	99,=(7)
ISHIDO	99,=(6)
JET FIGHTER II	129,=(8)
JONES IN THE FAST LANE	119,=(6)
KING'S QUEST 5 (5.25+3.5 DD)	129,=(6)
KING'S QUEST 5 (VGA HD 3.5 OF 5.25)	139,=(6)
KLAX	89,=(7)
KNIGHTS OF THE SKY	119,=(7)
LARRY 1 (VGA versie)	99,=(9)
LEMMINGS	119,=(9)
LIGHTSPEED	129,=(8)
LORD OF THE RINGS	109,=(7)
M 1 TANK PLATOON	149,=(6)
MARTIAN DREAMS, Worlds of Ultima 2	129,=(9)
MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE	99,=(9)
MARTIAN DREAMS	129,=(9)
MEGATRAVELLER 1	119,=(9)
MIG 29 FULCRUM	119,=(7)
MIGHT & MAGIC 2	99,=(4)
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS	99,=(8)
M.U.D.S.	79,=(6)
NIGHT SHIFT	99,=(7)
OIL'S WELL	89,=(6)
OPERATION STEALTH	99,=(6)
PRINCE OF PERSIA	99,=(4)
PUZZNIC	109,=(9)
RAILROAD TYCOON	119,=(3)
RED BARON (CGA/EGA 3.5+5.25 DD)	129,=(7)
RED BARON (VGA 3.5+5.25 HD)	129,=(7)
RICK DANGEROUS II	89,=(7)
RISE OF THE DRAGON (EGA 3.5+5.25)	129,=(7)
RISE OF THE DRAGON VGA HD 3.5 OF 2.25	129,=(7)
SAVAGE EMPIRE 5.25" HD	119,=(7)
SECRET OF MONKEY ISLAND	99,=(6)
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	119,=(7)
SILENT SERVICE II	119,=(5)
SORCERERS GET ALL THE GIRLS	99,=(8)
SORCERIAN (Dragonslayer 5)	129,=(5)
SPACE QUEST 4 (CGA/EGA 3.5+5.25 DD)	129,=(7)
SPACE QUEST 4 (VGA 3.5 OF 5.25 HD)	129,=(7)
SPIRIT OF EXCALIBUR	119,=(9)
STAR CONTROL	99,=(6)
STELLAR 7	99,=(7)
STRATEGO	99,=(7)
STUNT DRIVER 5.25"	119,=(8)
SUPREMACY	119,=(8)
TEAM YANKEE	119,=(6)
TEST DRIVE III	109,=(5)
THEIR FINEST HOUR	99,=(3)
TIMEWARP (Dragon's Lair II)	139,=(7)
TRACON II Nederlandse handleiding	169,=(4)
UMS 2 Nations at War	129,=(8)
WARLORDS	89,=(7)
WHERE IN TIME IS CARMEN	109,=(6)
WING COMMANDER	129,=(6)
WING COMMANDER MISSION 1 3.5"	59,=(-)
WING COMMANDER MISSION 1 5.25" HD	59,=(-)
WING COMMANDER MISSION 2 3.5"	59,=(-)
WING COMMANDER MISSION 2 5.25" HD	59,=(-)
WOLFPACK	109,=(5)
WONDERLAND	109,=(7)
XIPHOS	95,=(7)
ZELIARD	89,=(6)

SOUND BLASTER muziekkaart	*FL. 479,=(4)*
C/MS uitbreiding	*FL. 99,=(4)*
SOUND BLASTER INCL. C/MS	*FL. 559,=(4)*
SOUND BLASTER STARTERPACK	*FL. 599,=*

Starterpack: Sound Blaster + C/MS chips + 2 booster speakers + NL handleiding.

C/MS COMPOSER software	*FL. 179,=*
Soundblaster DEVELOPER KIT	*FL. 199,=*

Software Gids TOP 10 PC software.

1 (-) Supremacy	Virgin
2 (-) F-29 Retaliator	Ocean
3 (4) Warlords	S.S.G.
4 (2) Their Finest Hour	Lucasfilm
5 (-) Eye of the Beholder	S.S.I.
6 (5) Wing Commander	Origin
7 (1) Railroad Tycoon	Micro Prose
8 (3) Wolfpack	Broderbund
9 (-) Red Baron	Sierra
10 (8) Sim City	Infogrames

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.

* 1 Megabyte geheugen noodzakelijk.

SOFTWARE
ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.
PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX
GIDS

AMIGA SOFTWARE

A-10 TANK KILLER .... 119,=(9)*
ALTERED DESTINY .... 99,=(6)
AMAZING SPIDERMAN .... 95,=(6)
ATF II .... 89,=(6)
BLUE MAX .... 99,=(7)
BUCK ROGERS .... 99,=(7)*
BARD'S TALE 3 .... 89,=(7)
DAS BOOT .... 119,=(7)
DAYS OF THUNDER .... 89,=(5)
CENTURION DEFENDER OF ROME ..... 89,=(3)
CHUCK YEAGER'S AFT-2 .... 89,=(9)
CRIME WAVE .... 89,=(5)
CRYSTALS OF ARBOREA .... 89,=(9)
CURSE OF RA .... 79,=(6)
DRAGON'S LAIR II .... 139,=(7)
DUCKTALES .... 89,=(8)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK .... 109,=(6)*
EYE OF THE BEHOLDER .... 99,=(8)
F-15 STRIKE EAGLE 2 .... 119,=(9)*
F-29 RETALIATOR .... 99,=(8)
IMPERIUM .... 99,=(6)
ISHIDO .... 99,=(6)
KLAX .... 79,=(7)
LEMMINGS .... 89,=(9)
M 1 TANK PLATOON .... 99,=(6)
MIDWINTER .... 99,=(5)
MIG 29 FULCRUM .... 119,=(9)
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS ... 79,=(8)
M.U.D.S. .... 89,=(6)
NIGHT SHIFT .... 89,=(7)
OPERATION STEALTH .... 89,=(6)
PUZZNIC .... 89,=(9)
R.B.I. BASEBALL 2 .... 99,=(9)
RAILROAD TYCOON .... 119,=(3)*
RICK DANGEROUS II .... 89,=(7)
SECRET OF MONKEY ISLAND .... 89,=(6)
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE 99,=(7)
SNOWSTRIKE .... 89,=(6)
SPIRIT OF EXCALIBUR .... 109,=(9)
STAR CONTROL .... 89,=(6)*
STELLAR 7 .... 89,=(7)
STRATEGO .... 99,=(7)
SUPREMACY .... 99,=(8)
TEAM YANKEE .... 99,=(6)
UMS-2 .... 99,=(8)*
WARLORDS .... 99,=(7)
WONDERLAND .... 99,=(7)
WOLFPACK .... 99,=(5)*
XIPHOS .... 95,=(7)

ATARI-ST SOFTWARE

ATF II .... 89,=(6)
CHUCK YEAGER'S AFT-2 .... 89,=(9)
CRIME WAVE .... 89,=(5)
CRYSTALS OF ARBOREA .... 89,=(9)
CURSE OF RA .... 79,=(6)
DAS BOOT .... 119,=(7)
DAYS OF THUNDER .... 89,=(5)
DRAGON'S LAIR 2-TIMEWARP .... 139,=(7)
DUCKTALES .... 89,=(8)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK .... 109,=(6)
F-15 STRIKE EAGLE 2 .... 119,=(9)
F-29 RETALIATOR .... 99,=(8)
IMPERIUM .... 99,=(7)
KLAX .... 79,=(7)
LEMMINGS .... 89,=(9)
MIG 29 FULCRUM .... 119,=(9)
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS ... 79,=(8)
M.U.D.S. .... 89,=(6)
NIGHT SHIFT .... 89,=(7)
OPERATION STEALTH .... 89,=(6)
PUZZNIC .... 89,=(9)
QUEST FOR GLORY II .... 149,=(5)
SECRET OF MONKEY ISLAND .... 89,=(6)
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE 99,=(7)
SPIRIT OF EXCALIBUR .... 109,=(9)
STRATEGO .... 99,=(7)
TEAM YANKEE .... 119,=(6)
UMS-2 .... 99,=(8)*
WONDERLAND .... 99,=(7)
XIPHOS .... 95,=(7)

Bestellingen:
Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Prijzen inkl. verzendkosten. Bij levering onder rembours wordt FL. 7,50 kosten in rekening gebracht.
(Remboursen alléén binnen Nederland)

Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

PC SOFTWARE: Vermeld bij uw bestelling het disk-formaat (3.5" of 5.25", DD of HD. Zie de recensies). Heeft u meerdere formaten, vermeld deze dan.

Bel voor informatie (of andere software): 03200- 47218

AMIGA LOW-BUDGET SOFTWARE

PIONEER PLAGUE

Mandarin.
Amiga 500Kb.
Muis: JA (zie tekst).
Joystick: JA (zie tekst).
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 9,95



De prijs is geen foutje van ons; dit spel kost echt FL. 9,95. Voor dit bedrag krijg je 1 diskette, een fraaie verpakking en een map met sterrenkaarten plus de daarbijbehorende navigatiekaarten op doorzichtig plastic. De bediening van de menu's en het reizen tussen planeten gaat bij dit spel met de muis, de gevechten op een planeetoppervlak gaan met gebruik van de joystick. Alles met joystick zou makkelijker geweest zijn, maar voor deze prijs mag je eigenlijk niet zeuren.

PIONEER PLAGUE is een ruimte-arcade spel. Je moet planeten vrijmaken van probes, raketinstallaties vernietigen en bij je tochten tussen de planeten ook weer vijanden vernietigen. Het spel is zeer uitgebreid met veel tegenstanders en vele planetenstelsels. Alsof dit nog niet genoeg is zit er ook nog een 'Drone programmer' ingebouwd om routes voor te programmeren. De handleiding bevat voldoende informatie en het spel kan geSAVEd worden zodat je niet steeds opnieuw hoeft te beginnen. Beeld en geluid zijn zeer goed en iedereen die van SF-aktie houdt kan dit spel -voor deze prijs- niet laten liggen!

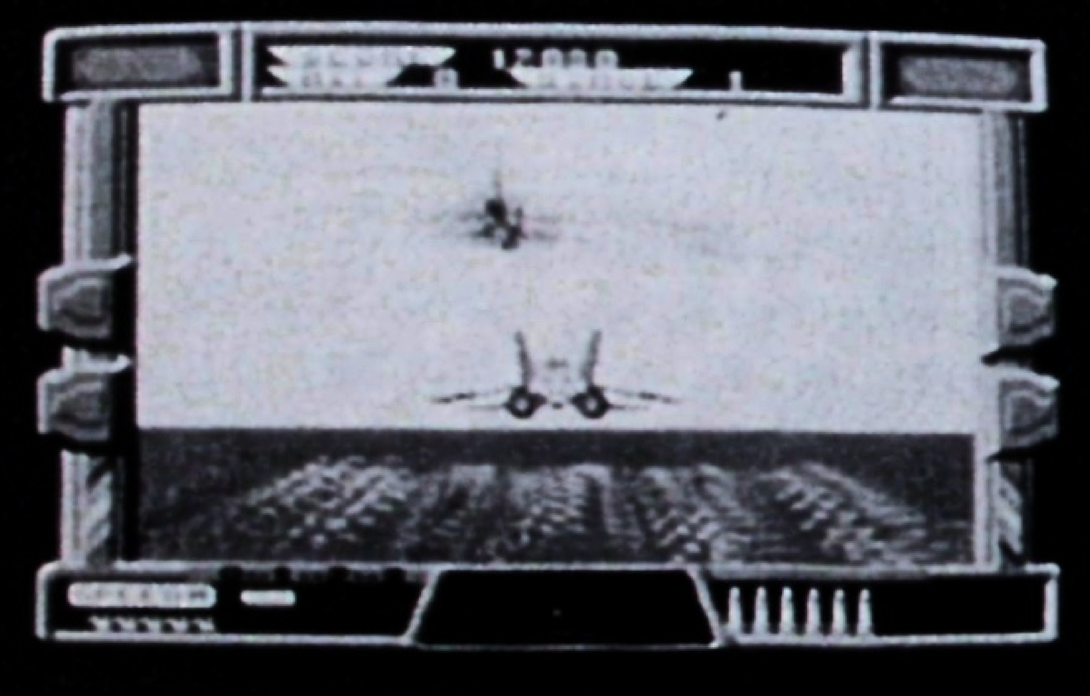
BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	10

AFTER BURNER

Sega/Activision.
Amiga 500Kb.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 39,95

Dit spel is overbekend uit de automatenhallen. Een Sega versie beschreven we in Software Gids nr.1 en deze was matig. Nog langer geleden hadden we een hopeloze MSX versie ter recensie, maar nu dan eindelijk een After Burner die de kwaliteiten heeft van de originele versie uit de automatenhallen en daarbij een heel aantrekkelijk prijskaartje.

AFTER BURNER is een rechttoe-rechtaan schietspel dat het niet haalt bij de modernere spellen als F-29 RETALIATOR maar toch lekker speelt en blijft boeien. Voor je het weet zit je alweer een uur achter je computer en probeer je toch weer



een volgend level te halen. Het spel heeft vele rondes, de snelheid is regelbaar en de hi-score kan bewaard worden op disk. Spelen met een muis is mogelijk, maar bijna ondoenlijk. Met een joystick gaat alles veel beter. Het beeld is redelijk en het geluid is goed; zowel muziek als geluidseffekten zijn uitschakelbaar. Door deze verlaagde prijs kan dit spel nog best een jaartje mee.

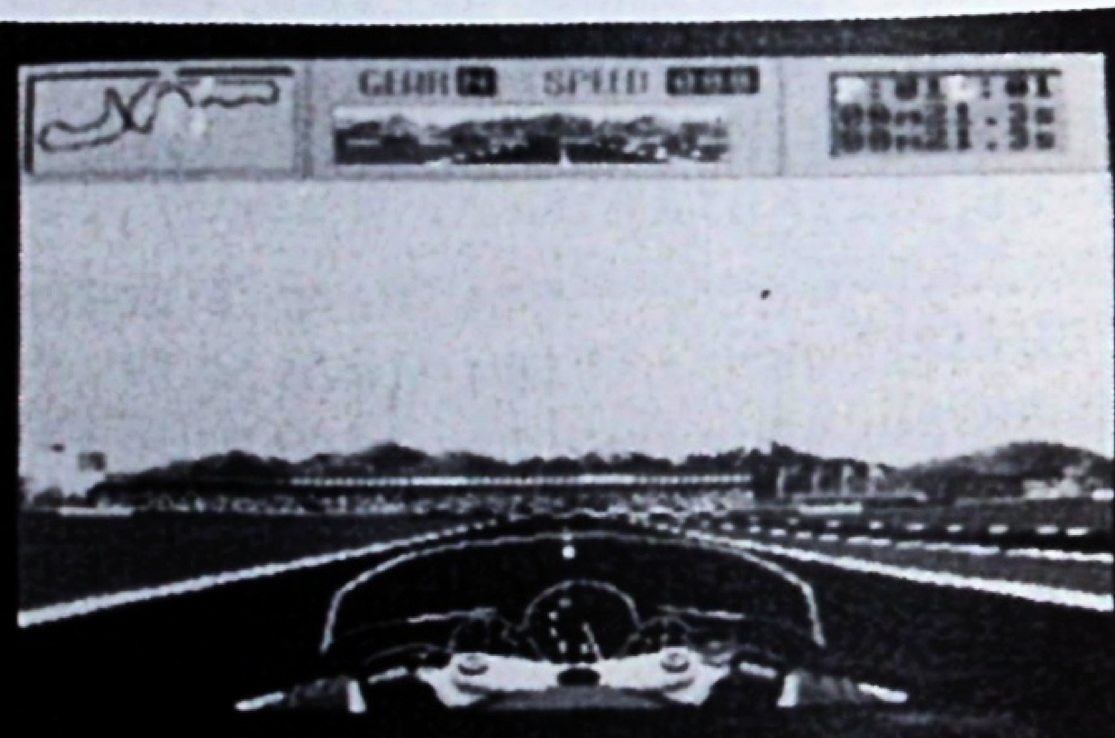
BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	8

THE CYCLES

Accolade.
Amiga 500Kb.
(met harddisk 1Mb.).
Muis: NEE.
Joystick: JA.
Richtprijs: FL. FL. 29,95

Dit is een motorracespel waarbij gereden kan worden in de klasse 125cc, 250cc en 500cc. Het spel heeft 5 levels (beginner tot professional) en het grootste verschil is de besturing van de motoren in de levels. In het laagste level schakelt de motor automatisch en kun je haast niet van de baan geraken. In de hogere levels zul je zelf de versnelling moeten bedienen en lig je bij het minste of geringste in het gras. Je kunt kiezen uit 15 circuits waarop je alleen kunt rijden of aan wedstrijden kunt meedoen tegen andere motoren. Je kunt ook een volledig kampioenschap rijden, doch dan worden niet alle 15 circuits gebruikt.

Het beeld is goed, de besturing is prima en muziek en geluidseffekten zijn ook best goed. Erg fraai weergegeven zijn het optrekken van de motor, het evt. slippen bij te snel accelereren en de oneffenheden in het wegdek. Wat tegenvalt is het bochtenwerk. Dit wordt weergegeven in 3 standen



(per richting) en dat is te weinig om dit enigszins vloeiend te laten verlopen. Het programma heeft een off-disk beveiliging en de prijs is heel interessant.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

BARBARIAN II
The Dungeon of Drax.

Palace.
Amiga 500Kb.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Richtprijs: FL. 29,95

Het pakket bevat 2 diskettes, een handleiding in 3 talen (Frans, Duits en Engels) en een full-color poster. Bij dit arcade adventure kun je kiezen uit 2 -voorgeprogrammeerde- figuren. Er zijn 3 levels met elk 28 schermen die in volgorde doorlopen moeten worden. Een vierde level bevat o.a. het 'eindmonster'. Het spel heeft volop tegenstanders, wapens, magic, grotten



en dungeons zodat alle ingrediënten voor een pittig adventure aanwezig zijn. Beeld en geluid zijn goed, de bediening is echter lastig; in het begin zelfs frustrerend.

Er wordt gewerkt met de joystick en enkele toetsen van het toetsenbord. De joystick moet je echter bedienen mèt- of zònder ingedrukte vuurknop en daar moet je echt goed mee oefenen. In het begin schiet je geen meter op en krijg je de neiging om de boel in een hoek te smijten. Je zult dus het geduld moeten opbrengen om deze besturing goed onder de knuppel te krijgen. Lukt dit, dan heb je voor deze prijs een prima spel!

```
BEELD:           7
GELUID:          8
SPELKWALITEIT:   7
DOCUMENTATIE:    7
PRIJS:           8
```

Microprose SOCCER

Microprose.
Amiga 500Kb.
Joystick: noodzakelijk.
1 of 2 spelers.
Richtprijs: FL. 39,95

Voetballen, of andere spellen met een team, blijft behelpen op een computer; vooral als je alleen tegen de computer moet spelen. Met twee spelers heb je wel twee joysticks nodig! Wie zulke spellen toch op een computer wil proberen heeft met dit voetbalspel in ieder geval goed beeld en prima scrolling. Er is keuze uit 16 teams en het programma heeft een 'replay' mogelijkheid. Het geluid is matig.

```
BEELD:           7
GELUID:          5
SPELKWALITEIT:   8
DOCUMENTATIE:    7
PRIJS:           8
```

POWERBOAT USA

Accolade.
Amiga 512Kb.
Muis: JA.
Joystick: JA.
Richtprijs FL. 29,95



In nr. 2 van de Software Gids hebben we dit spel uitvoerig beschreven voor de PC en de Amiga versie is vrijwel gelijk aan deze versie. Ook hier fraaie schermen, menubesturing met muis of joystick en aardig geluid. Op de Amiga loopt het spel net zo soepel als op een 286AT met 8 Mhz. Net als bij de PC is het zicht op de 'baan' niet al te best en zul je flink moeten oefenen. Toentertijd kostte het spel nog FL. 99,= en dat vonden we aan de hoge kant. Met dit nieuwe prijskaartje wordt dit racebotenspel erg aantrekkelijk, mede omdat er geen konkurrentie is; wie met boten wil racen is op POWERBOAT USA aangewezen.

```
BEELD:           6
GELUID:          7
SPELKWALITEIT:   7
DOCUMENTATIE:    7
PRIJS:           7
```

AMI EXCHANGE (Disk)Magazine.

Dit diskmagazine, dat recentelijk verlaagd is in prijs naar FL. 29,95 bestaat uit twee diskettes met een arcadespel, een strategiespel, een combinatie van beiden, enkele utilities, een animatievoorbeeld, twee muziekdemo's en een fontsuitbreiding voor desktop publishing. De diskettes zijn niet zelfstartend en soms moet, na het beëindigen van een programma, de computer eerst geRESET worden. Al met al best aardig voor dit bedrag.

Deze low-budget software is beschikbaar gesteld door Time Soft, Almere.

AMIGA UPDATE

CENTURION

Defender of Rome

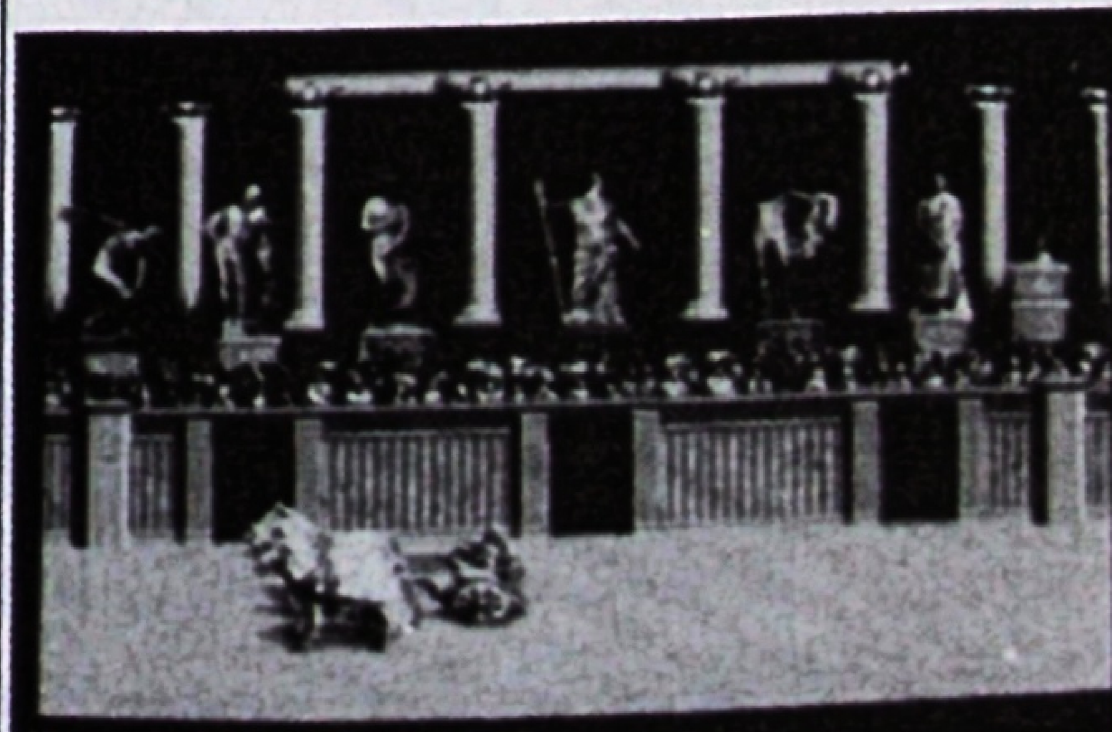


Electronic Arts.
Amiga 500Kb.
Muis: JA.
Richtprijs: FL. 89,=

Van dit spel hebben we de PC-versie uitvoerig beschreven in Software Gids nummer 3. Deze Amiga versie is grafisch helemaal gelijk aan de PC versie dus ook hier prima beelden en goede animatie. Het geluid is ietsje beter op de Amiga dan op de PC met AdLib kaart.

Centurion is een goede combinatie van arcade, strategie en diplomatie. De prijs is zeer redelijk en lager dan de meeste soortgelijke spellen. Door deze gunstige prijs en de goede spel-, grafische- en geluidskwaliteiten is dit 'spel' ook voor de Amiga een aanrader.

```
BEELD:           8
GELUID:          8
SPELKWALITEIT:   8
DOCUMENTATIE:    8
PRIJS:           8
```



Verder zijn inmiddels voor de Amiga de volgende titels leverbaar:

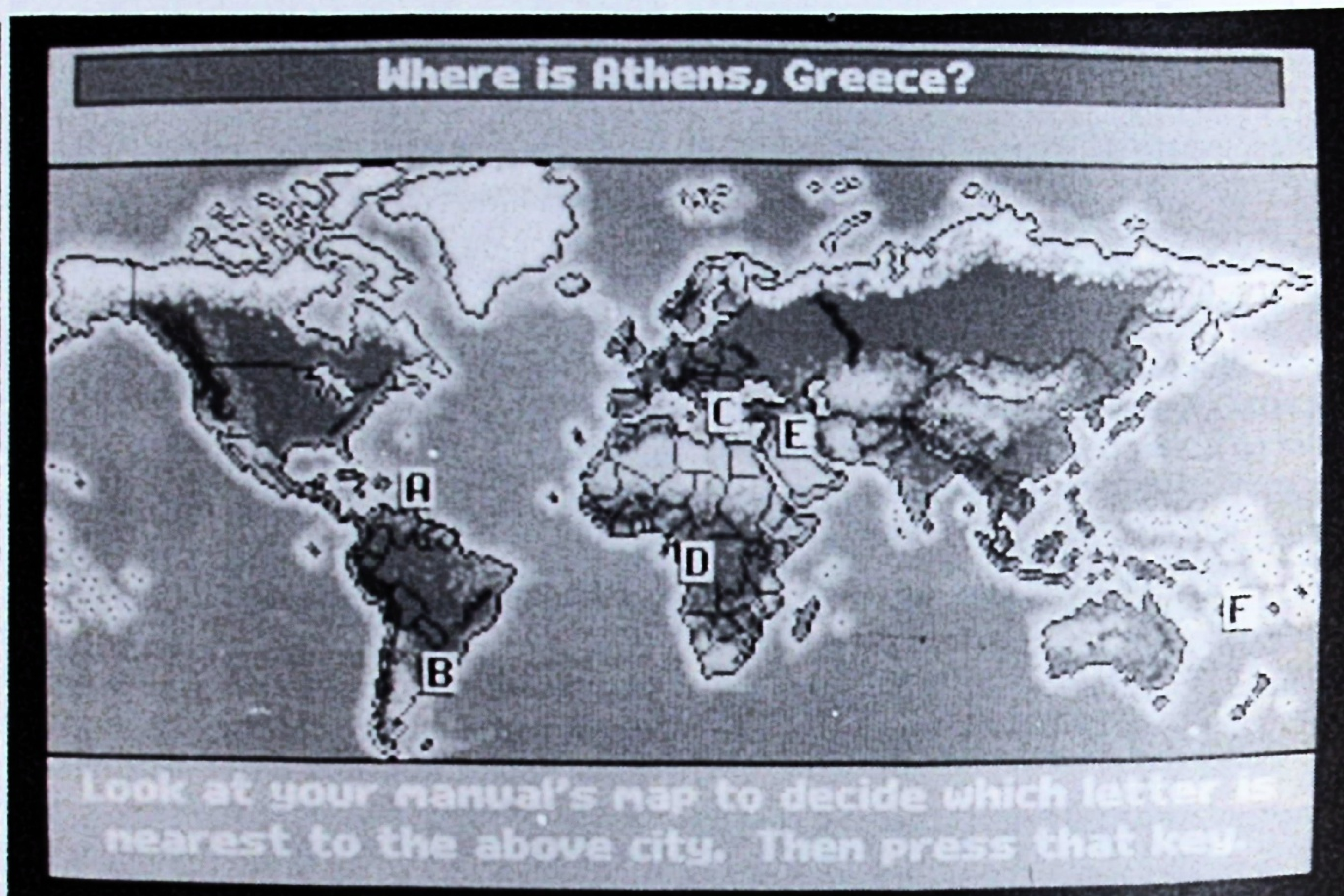
STELLAR 7 (zie Gids nr.7) FL. 89,=

EYE OF THE BEHOLDER (Gids nr.8) FL. 99,=

RAILROAD TYCOON (Gids nr.3) FL. 119,=. Voor dit spel heb je 1Mb. geheugen nodig!

BushBuck Charms, Viking Ships & Dodo Eggs

PC Globe Inc.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.0 of hoger.
RAM: 512k.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 5.25"
AdLib: JA.
Tandy Sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 139,=



BUSHBUCK CHARMS ETC. is verpakt in een milieuvriendelijke kartonnen doos, die buiten de (in een keurig envelopje gestoken) diskettes en een referentiekaart een enorme wereldkaart bevat met op de achterkant de handleiding van dit spel.

Na het installeren (waarbij het programma de gunstigste configuratie uitzoekt) en het opstarten klinkt de tune van Alfred Hitchcock via de Adlibkaart of de interne speaker en wordt de wereldkaart getoond met 5 letters op willekeurige plaatsen. Na het intoetsen van de juiste letter, wat iemand met een beetje geografische kennis makkelijk uit het hoofd kan doen, kun je kiezen of je alleen of met zijn tweeën wilt spelen en al dan niet tegen een computertegenstander.

Het spel speelt zich af in het jaar 2010, waarbij de makers van de utopische gedachte zijn uitgegaan, dat tegen die tijd alle grenzen op aarde zijn afgeschaft en men vrijuit van het ene naar het andere land kan reizen. Per vliegtuig in dit geval. Ergens op de aardbol wordt een "Questival" georganiseerd, waar vreemde voorwerpen uit alle delen van de wereld zullen worden tentoongesteld. Ene Otto van Slinkenrat heeft deze kostbare schatten echter verstopt om ze voor eigen gebruik veilig te stellen, dus is het jouw/jullie opgave ze op te sporen en naar de plaats van bestemming te transporteren.
De plaats van bestemming is tevens het uitgangspunt van je zoektocht en wordt bij ieder rondje "at random" vastgesteld, zodat je de ene keer vanuit Amsterdam vertrekt en een andere keer vanuit Guinea-Bissau. Per ronde moeten er 15 voorwerpen gevonden en teruggebracht worden.

In totaal bevat het spel 400 verschillende voorwerpen, die in 206 steden in 175 landen gevonden kunnen worden. Er kan op 3 niveau's gespeeld worden: Beginner, Intermediate en Advanced.
Als Beginner speel je (als je daarvoor kiest) tegen ene Pierre, die nogal een kluns is, dus daar kun je -na enige oefening- makkelijk van winnen. Aan het begin van een ronde is je opdracht 5 voorwerpen op te sporen en na het inleveren van elk item komt er een ander in de plaats, totdat alle 15 in het spel zitten. Degene die de laatste opdracht heeft vervuld, krijgt een gratis retourvlucht naar het uitgangspunt. Dit is belangrijk, aangezien je een beperkt aantal vliegtickets meekrijgt, die je zo economisch mogelijk moet gebruiken. Onderweg kun je extra tickets vinden, maar je kunt ook kaartjes kwijtraken door bijvoorbeeld een stormwaarschuwing te negeren, waarna je terug moet keren naar de plaats waarvandaan je wilde vertrekken.
Alle funkties zijn aan weerskanten van het speelveld, die desgewenst de komplete wereldkaart of een detailkaart kan zijn, voorgesteld door middel van symbolen, welke via de muis of de cursortoetsen bediend worden. Linksonder bevindt zich een oog, dat in het beginnerslevel oplicht als een lokatie bereikt is, waar zich een item bevindt, waarna dit voorwerp automatisch aan boord van je vliegtuig wordt gebracht. Om je te helpen bij het schatzoeken zijn er in steden met een vierkantje tips te vinden (5 per voorwerp), die in een tabel worden opgenomen, zodat je ze op elk gewenst moment kunt raadplegen.



Bij het Intermediate level wordt het al iets lastiger. Je speelt dan tegen Natasja, een -zeker voor 2010 nogal achterhaalde- KGB tante, die een stuk slimmer is dan Pierre. Het oog licht nog wel op in een "hot city", maar je moet zelf nog eens op het oog-icon drukken om het voorwerp in te laden, wat je een vliegticket kost. Wel krijg je in dit level meer punten.



Het Advanced level is haast niet te winnen, want hierin is Otto himself je tegenstander, die natuurlijk sowieso een voorsprong heeft, omdat hij de voorwerpen zelf verstopt heeft. Plotseling blijkt de piloot van je vliegtuig een neef van Otto te zijn, die je naar een heel andere bestemming brengt dan je opgegeven had en meer van die pesterijen, waardoor je wel tickets kwijtraakt. Bovendien moet je in dit level de tips onthouden of opschrijven, want je krijgt ze maar één keer te zien en het oog blijft uit, ook al sta je bovenop de schat. Dit level levert echter wel de meeste punten op.

KONKLUSIE

BUSHBUCK CHARMS ETC. is een leuke manier om je kennis van aardrijkskunde, maatschappijleer en aanverwante vakken op te frissen, c.q. uit te breiden. Er is ontzettend veel informatie over alle landen ter wereld in opgenomen en door de veelheid aan voorwerpen en lokaties gebeurt het niet vaak, dat je iedere keer dezelfde opdrachten tegenkomt. Als je het heel vaak gespeeld hebt, zul je alles uiteindelijk wel uit je hoofd kennen, maar dan blijft het nog een uitdaging om te proberen Otto von Slinkenrat een hak te zetten.
De muzikale omlijsting tijdens de zoektocht bestaat uit klassieke wijsjes, die indien ze vervelen (wat bij mij vrij snel het geval was) uitgeschakeld kunnen worden.
Grafisch ziet alles er zeer goed uit, de wereldkaart is akkuraat getekend, al is het in sommige gebieden zoals de Pacific met al die kleine eilandstaatjes en Zuid-Oost Azië soms lastig om steden met een kruisje en/of een vierkantje te onderscheiden. Kost je dan weer een extra ticket als je een tip denkt te vinden, die er niet blijkt te zijn.
Verder een aanrader, al mag de prijs wel wat naar beneden.

Jocelyn

BEELD: 8
GELUID: 6
SPELKWALITEIT: 9
DOCUMENTATIE: 8
PRIJS: 7

AMIGA / ATARI-ST:

Voor zover ons op dit moment bekend is, wordt dit pakket voor deze systemen niet uitgebracht.

WHERE IN AMERICA'S PAST IS CARMEN SANDIEGO?



Broderbund.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.11 of hoger.
RAM: 512k.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: Aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" en 5.25"
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.

Nu we toch op de educatieve toer zijn, hier nog even een update betreffende de inmiddels overbekende "Carmen Sandiego" serie, waarvan de aflevering "Where in Time is....?" door ons in Software Gids nr.6 uitgebreid beschreven is. Van "Where in Time is....?" is inmiddels een DeLuxe versie uitgebracht in 256 kleuren VGA, die hier in Nederland maar liefst FL. 169,= kost. Ook de andere delen "Where in the World is....?" en "Where in Europe is....?" zijn inmiddels hier verkrijgbaar en daaraan hangt een prijskaartje van FL. 119,=. Deze prijs geldt ook voor de "gewone" versie van "Where in Time is Carmen Sandiego?".

De pre-produktie versie, die wij ontvingen gaat dus over de Amerikaanse geschiedenis en verloopt verder exact hetzelfde als de overige delen uit de Carmen-serie. Zoals het een goed crimineel tegenwoordig schijnt te betamen, wordt onze bendeleidster waarschijnlijk iedere keer weer vrijgelaten, zodat ze opnieuw in de gestolen tijdmachine kan stappen, waarbij ze ditmaal de beest uithangt in de Verenigde Staten. Maar wel in VGA met gedeeltelijk gedigitaliseerde graphics, zodat we aannemen dat van deze aflevering maar meteen een "DeLuxe" pakket gemaakt is. Ook het geluid via Adlib, c.q. Soundblaster is aanmerkelijk beter geworden en geeft veel meer volume en effekten te horen.
Het reizen met de tijdmachine verloopt nu veel soepeler dan in de eerste delen en het uitzoeken van een bestemming gaat door middel van een kaart van de Verenigde Staten met daaronder verschillende tijdvakken, die gekozen kunnen worden.

Voor ons Europeanen is dit deel wellicht wat interessanter dan de voorgangers, maar voor de rest kleven er voor mij dezelfde bezwaren aan, die ik in Software Gids nr.6 ten berde bracht: te beperkt van opzet, zodat van een echt educatieve funktie nauwelijks sprake is en qua spel niet echt spannend.
Als ik zou moeten kiezen tussen een aflevering van "Carmen Sandiego" en "Bushbuck Charms, Viking Ships & Dodo Eggs" is voor mij de keus snel gemaakt. Geef mij die laatste maar.

Jocelyn

BEELD: 8
GELUID: 8
SPELKWALITEIT: 7

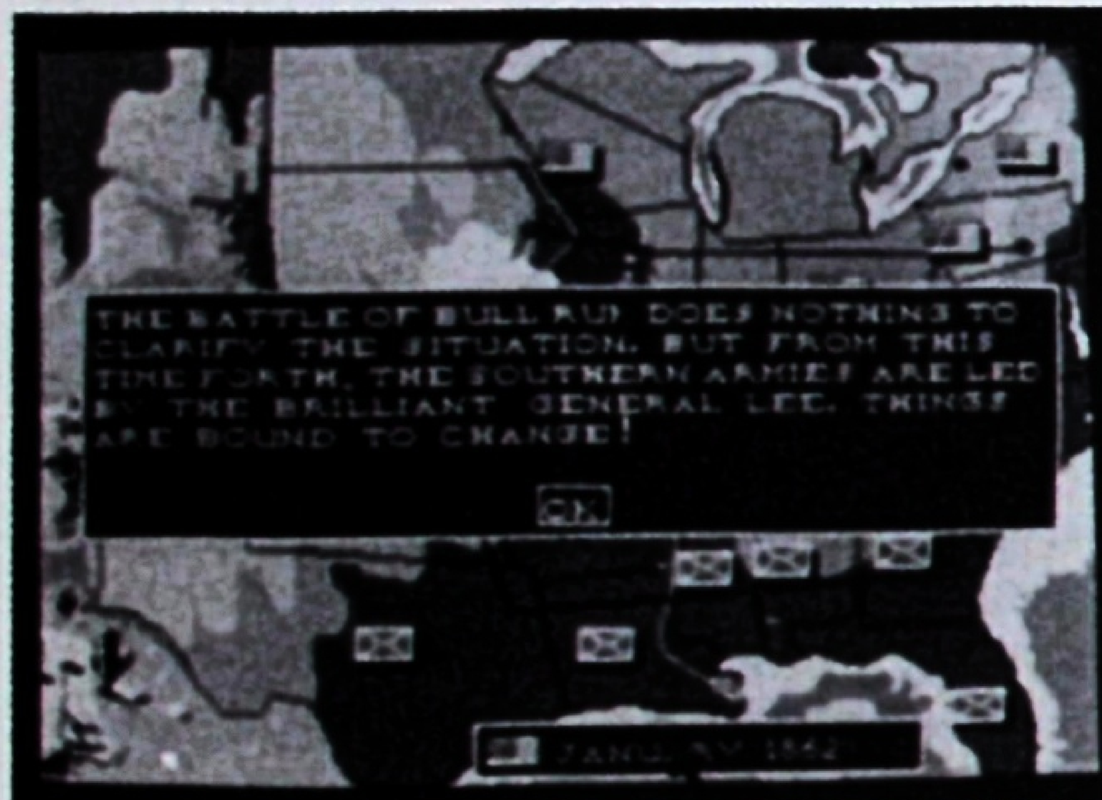
AMIGA/ATARI-ST

De eerder verschenen delen van de Carmen Sandiego serie zijn in Nederland verkrijgbaar voor de Amiga, waarbij de prijs nu eens niet verschilt van die voor MS-DOS. Voor de Atari-ST zijn wij geen prijsopgave tegengekomen in de diverse catalogi, dus gaan wij ervan uit, dat ze voor deze machine niet op de markt gebracht zijn.

PC LOW-BUDGET SOFTWARE

NORTH & SOUTH

Infogrames.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
Richtprijs: FL. 39,95



Dit spel lijkt sterk op RISK, maar nu gaat het om de strijd tussen de noordelijke en zuidelijke legers in Amerika tegen het eind van de vorige eeuw. Bij het beginmenu kun je diverse keuzes maken:

A) 1 speler tegen de computer, 2 spelers tegen elkaar of 2 computerpartijen tegen elkaar (demo).
B) Beeldschermteksten in Engels, Duits of Frans.
C) Strategie- of arcadespel. Bij de tweede keuze kun je alles nog beïnvloeden tijdens arcadespellen binnen het strategiespel.
D) 2 levels.
E) Extra invloeden van buitenaf (Indianen, slecht weer, etc.).
F) Beginjaar van het spel (standaard 1861).

Door deze vele keuzemogelijkheden en de zeer scherpe prijs is dit een heel aantrekkelijk stukje software. De muisbesturing werkt alleen bij de menu's; voor de rest van de besturing heb je het toetsenbord nodig. Muziekkaarten worden niet ondersteund. Grafisch is het spel prima, de animatie is goed en de snelheid hoog genoeg om het spel ook op een 10Mhz. XT te kunnen laten draaien. De documentatie is erg beknopt en het geluid stelt niet veel voor. Toch een aanrader!

BEELD:	7
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	7

FERRARI Formula One

Electronic Arts.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA/EGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Joystick: JA.
Diskettes: 3.5".
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 39,95

Wie nog niet veel software heeft en er ook niet te veel geld aan wil uitgeven kan met dit autoracespel nog best lol beleven op de PC. Beeld, geluid en spelkwaliteit staan echter op het niveau van 8-bits spelcomputers dus wie al wat gewend is op de PC kan deze software beter laten liggen; zelfs voor deze lage prijs. Op een XT kan dit spel nog goed uit de voeten en dat is misschien wel een argument om dit racespel aan te schaffen want de 'grote jongens' op dit gebied verlangen minimaal een 12 Mhz. AT. Het spel selekteert automatisch een muis als deze is aangesloten dus koppel deze maar los, want autoracen met een muis is hopeloos.

BEELD:	6
GELUID:	2
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	5

ASTERIX Operation Getafix

Monkey Business.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: NEE!
VGA: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
MDO Intersound: JA.
Richtprijs: FL. 29,95



Dit arcade adventure begint met een uitgebreid introduktie 'filmpje' waarin veel animatie zit en waarschijnlijk is dit bedoeld voor de (mij onbekende) MDO Intersound. Op de PC- speaker is bij deze introduktie niets te horen.

Het spel is helemaal gebaseerd op de striphelden uit Asterix en zowel de plaatjes als de animaties zijn prima. Voor de fans van Asterix een aanrader. Voor alle anderen is er volop keuze uit dit soort spellen en zal de prijs doorslaggevend moeten zijn. De beelden in VGA zijn goed, de rest is niet meer dan aardig.

BEELD:	8
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

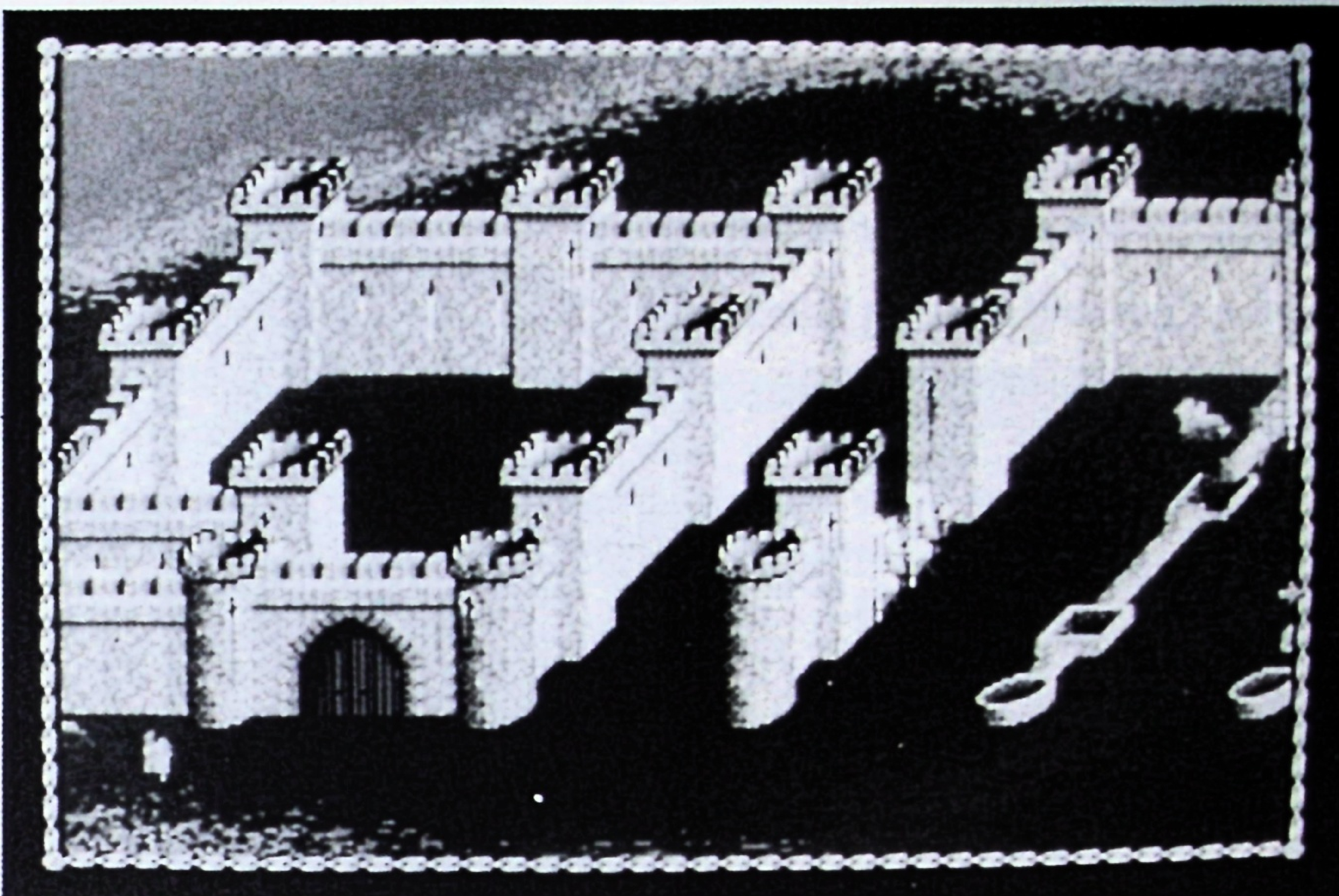
The HOUNDS of SHADOW

Electronic Arts.
PC & compatibles.
DOS 3.0 of hoger.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Richtprijs: FL. 39,95

Hier weer een nieuw adventure dat meteen geflopt is. Na het opstarten -en het doorworstelen van een gigantische waslijst van voorselekties- blijkt dat het programma in het geheel geen geluid heeft en in EGA of VGA slechts 4 kleuren (zwart, wit, bruin en grijs) gebruikt. De enkele 4-kleuren plaatjes zijn nog slecht ook en wat overblijft is een zeer lastig tekstadventure waarbij de antwoorden volledig -en geheel juist- met de hand ingevoerd moeten worden. De muis wordt alleen bij de beginselekties gebruikt; menu's of ikonen kent het programma niet. De normale prijs was FL. 99,= maar er zijn nog slechts weinig liefhebbers die dit over hebben voor een beeldscherm met -voornamelijk- lettertjes. Voor diegenen die een goed adventure zonder geluid en slechts enkele beelden willen spelen is de nieuwe prijs wat aantrekkelijker, maar het geheel blijft magertjes.

BEELD:	2
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

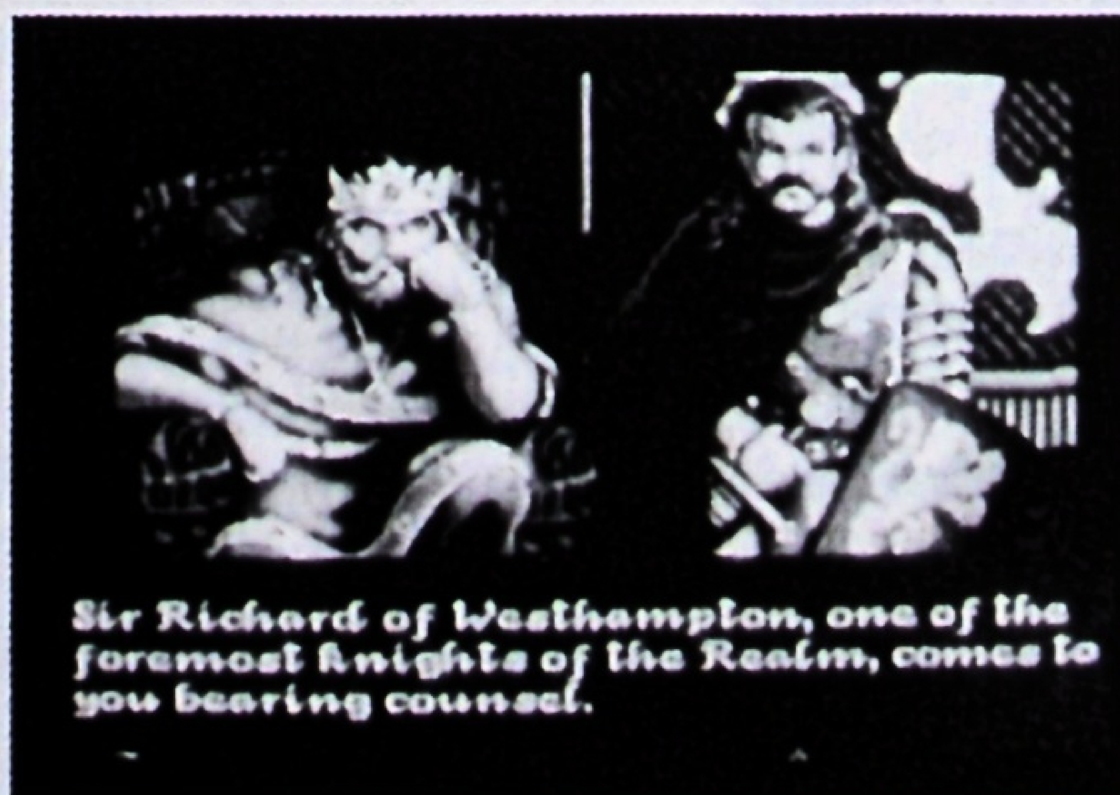
CASTLES



Interplay.
PC & compatibles.
DOS 2.0 of hoger.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA (aanbevolen).
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 119,=

Op de verpakking vinden we de vermelding dat een 10Mhz. machine noodzakelijk is voor dit programma. Wat voor machine (XT, AT) is niet vermeld, maar na een uurtje spelen ben ik er zeker van dat dit een AT moet zijn. Het spel kan wel op een snelle XT worden gespeeld maar dit vergt veel geduld; ondanks het feit dat CASTLES geen arcadespel is. Verder vinden we op de voorkant van de doos de tekst: "CASTLES combines the best of POPULOUS, SIM CITY and RAILROAD TYCOON" en deze bewering (afkomstig van Zero Magazine) zullen we zeker toetsen (met de muis).

De handleiding is in 4 talen: Engels, Duits, Frans en Italiaans. Deze handleiding valt zeker niet onder 'the best of' want alles wordt uitgelegd in tekst; gedeeltelijk als verhaal. Voorbeelden bevat het boekje nauwelijks en een uitleg van de menu's ontbreekt geheel. Een behoorlijke kennis van één van bovenstaande talen is noodzakelijk en dan nog zul je enige tijd nodig hebben om uit te vinden hoe alles precies werkt. Voor de gevorderden allemaal geen ramp, de beginners zullen hiermee echter moeite hebben.



HET SPEL

CASTLES speelt in Engeland rond 1280 en heeft meerdere levels en opdrachten. Je kunt kiezen uit 4 levels (Peasant, Duke, Prince of King), 3 opdrachten (1, 3 of 8 kastelen bouwen), 2 'werelden' (real world of fantasy world) en 3 snelheden (traag, trager, traagst). Na het instellen van deze opties moeten we een kasteel bouwen waarbij we de grootte, dikte van de muren, soort torens, hoogtes, ramen etc. etc. zelf kunnen kiezen. Verder zijn we erg vrij in het kiezen van een ontwerp. Uiteraard moeten we hiervoor werkvolk aantrekken en zullen we infanterie en boogschutters nodig hebben voor de verdediging van de kastelen. Dit alles kost geld en een flinke voedselvoorraad, zodat we voorzichtig met de belastingopbrengsten om moeten springen. Je kunt de belastingen verhogen, maar dat wordt je niet in dank afgenomen. Voor de broodnodige variatie (een kasteel bouwen duurt nu eenmaal enkele jaren) komt elke maand een koerier bij je langs met berichten uit de rest van het land waarop jij dan moet reageren. Afhankelijk van deze reakties krijg je extra steun of juist meer vijanden. De invloed van de kerk was in die tijden nog zeer groot dus met hun vertegenwoordigers moet je zeer diplomatiek omspringen. Met het bouwen van één kasteel in het laagste level ben je ca. 4 uur bezig, maar het programma heeft voldoende SAVE-opties om in verschillende stadia van de bouw het kasteel te bewaren.

BEELD EN GELUID

Het beeld is zeer goed in VGA en redelijk in EGA. De animaties zijn uitstekend. Je ziet de bouw vorderen, waarbij je ook het opzetten en afbreken van de steigers te zien krijgt en verder het transport van voorraden, aanleggen van een slotgracht e.d. De muziek is aardig via een muziekkaart maar matig via de interne speaker. Geluidseffekten kent het programma niet. Bij onderbrekingen van de bouw (winter) en het arriveren van een koerier krijg je leuke plaatjes. Om de vorderingen goed te kunnen volgen kun je het beeld omschakelen van vooraanzicht naar achteraanzicht. Bij gevechten kun je troepen verplaatsen en vijanden selekteren die je als eerste wilt aanvallen. Ook bij deze gevechten animaties: de vijand dempt de slotgracht, ketels kokende olie worden over de tegenstanders uitgegooid en stukken muur storten in tijdens een geslaagde aanval.

KONKLUSIE

De eerste spellen zijn flink lastig omdat je toch nog veel zelf moet uitzoeken. Daarna gaat het al wat beter, maar als je flink doorspeelt kom je enkele zwakke plekken in het programma tegen en kun je vrij makkelijk winnen. Dan wordt het tijd over te gaan op een hoger level, waarbij het programma niet krachtiger wordt doch alleen beperkingen aangebracht worden bij de mogelijkheden die je zelf hebt. Zowel qua spel als programmakwaliteit zie ik dan ook weinig overeenkomsten met RAILROAD TYCOON en POPULOUS. De link met SIM CITY is duidelijk herkenbaar maar de kreet 'the best of' vind ik niet op z'n plaats.

Is CASTLES dan slecht?? Nee, zeker niet! CASTLES is een prima, leuk en origineel programma, maar wanneer de makers op de verpakking gouden bergen beloven word ik zo kritisch als King Arthur himself.

King Alfred.

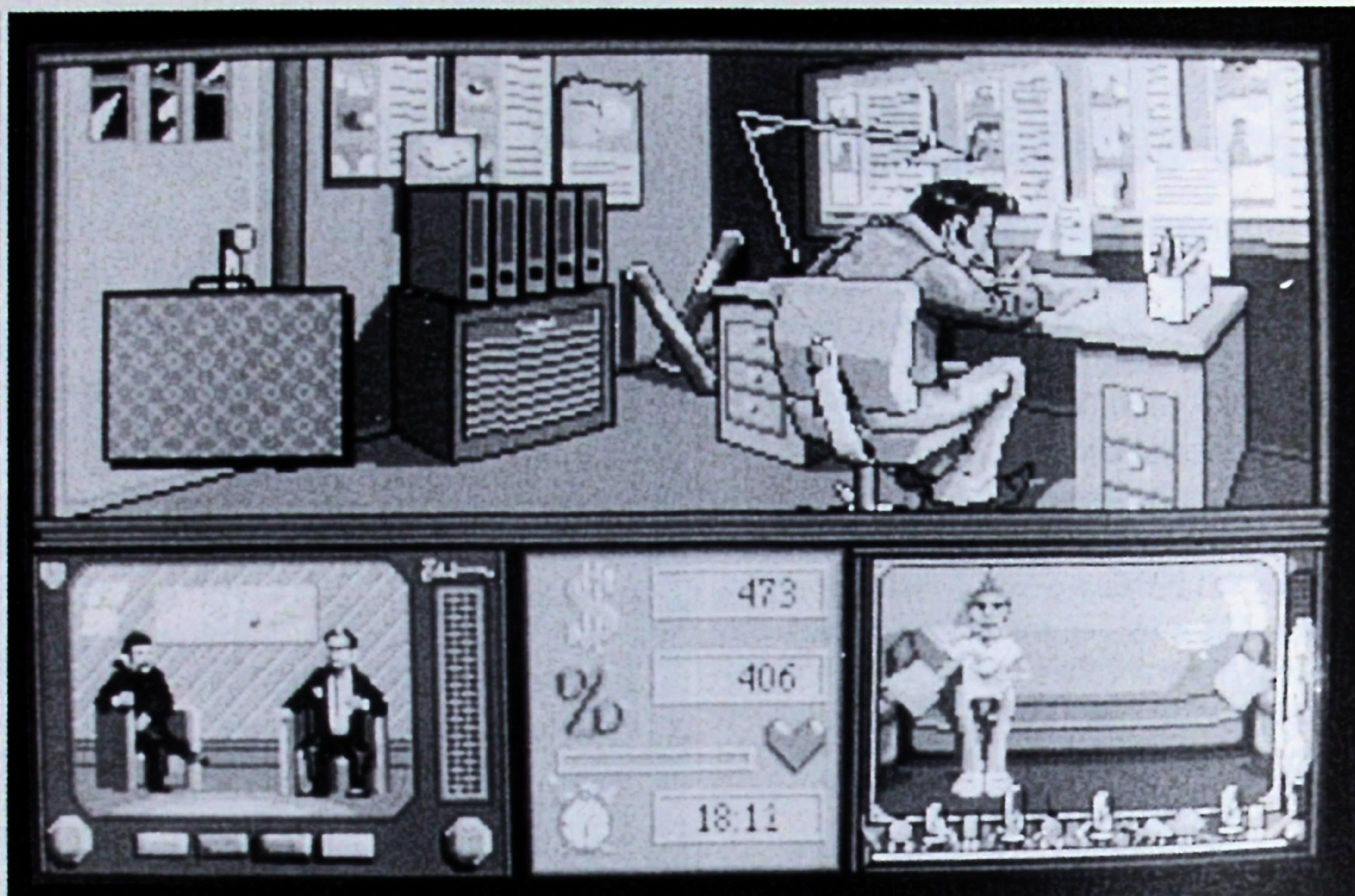
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MAD TV

Money, Love and Viewing Rates

Rainbow Arts.
PC & compatibles.
Hercules: NEE
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA: JA.
Tandy: NEE.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.





Archie is verliefd op Betty Botterblom, een aantrekkelijke TV-omroepster. Terwijl hij naar haar op zoek is in het gebouw van de TV maatschappij waar zij werkt wordt hij aangezien voor de nieuwe programmadirekteur. Omdat hij Betty graag regelmatig wil ontmoeten doet Archie mee en probeert zich als nieuwe programmadirekteur waar te maken. Van een saai station met slechte kijkcijfers (vul één van onze zuilen hier maar in) moet Archie een swingende en kleurrijke TV-zender maken, die kan wedijveren met de twee andere stations die in het gebouw gevestigd zijn.



Wie door het bovenstaande verhaaltje denkt met een leuk en eenvoudig spelletje te maken te hebben vergist zich. Je speelt tegen twee computertegenstanders die beiden een prima TV- station runnen en als 'business simulator' komt dit programma zeker ook in aanmerking. Het verhaaltje is meer bedoeld om deze simulator niet al te saai te maken; verder zitten hiervoor nog allerlei andere gags in het spel.

Op het scherm zie je de diverse verdiepingen van het gebouw en bij het binnengaan van een ruimte krijg je nieuwe graphics. Zo is er het buro van je baas waar je elke morgen begint en waar je de financiële resultaten van het station te horen krijgt. In je eigen kantoor kun je het programma van een dag samenstellen via een computer en kun je de kijkdichtheid en waardering van een programma opvragen. Verder zijn er o.a. een nieuwsstudio, een archief waar de films en shows opgeslagen zijn, een agentschap voor het aannemen van nieuwe artiesten en het aankopen van nieuwe produkties en uiteraard een produktiestudio. Tevens vinden we in het gebouw een filmagentschap voor de aan- en verkoop van films en het kantoor van Betty. Afhankelijk van de resultaten van de stations zie je bij haar het portret hangen van de programmadirekteur die zij op dat moment het aantrekkelijkst vindt.

In het gebouw zitten nog diverse andere bedrijven. Wanneer het je lukt om het station goed te laten lopen moet je uitbreiden en zul je deze bedrijfjes uit moeten kopen om plaats te maken voor nieuwe -of grotere- onderdelen van je eigen bedrijf. Onderin het gebouw bevindt zich de supermarkt. Hier moet je regelmatig naar toe om allerlei spullen in te kopen voor je eigen produkties en uiteraard om eens een kadootje voor Betty te kopen. Verder is het een kwestie van heen en weer rennen tussen de diverse kantoren en agentschappen om voor een goed programma te zorgen dat hoge kijkcijfers haalt en aantrekkelijk is voor adverteerders (deze laatste moet je ook overhalen om bij jou te adverteren). Uiteraard ben je ook verantwoordelijk voor de je ter beschikking gestelde financiële middelen. Lukt het allemaal met MAD-TV, dan heeft het programma nog de mogelijkheid om hetzelfde met één van de andere stations te proberen. MAD-TV wordt dan een (computergestuurde) tegenstanders van jou.

Ik heb me moeten bedienen van een préproduktieversie. Deze had nog geen geluid of handleiding zodat ik hiervoor geen beoordeling kan geven; geluid (AdLib) en documentatie zijn bij Rainbow Arts over het algemeen zeer goed! De beelden zijn uitstekend en bevatten veel animatie. Het spel is erg leuk, maar wordt lastig als je echt resultaten wilt boeken. Wie de ontwikkeling van RTL-4 heeft gevolgd kan hier bij dit spel z'n voordeel mee doen, want MAD-TV komt uit Duitsland en volgt dus de gang van zaken bij een Europees commercieel station zonder overdreven Amerikaanse toestanden. Als we het spel vergelijken dan komen JONES IN THE FAST LANE en RAILROAD TYCOON in aanmerking. Met de eerste vergeleken is MAD-TV lastiger, veel uitgebreider maar veel leuker; met de tweede vergeleken is MAD-TV ongeveer net zo moeilijk als RAILROAD TYCOON in de lagere levels. Qua uitvoering kan MAD-TV niet met RAILROAD TYCOON worden vergeleken, want daar zijn de verschillen te groot voor. Als 'business simulator' zijn er echter veel overeenkomsten.

Het spel is verkrijgbaar voor Amiga en kan elk moment uitkomen voor de PC. De beelden van deze twee versies zijn identiek en het verschil in geluidskwaliteit is slechts klein.

Alfred Debels.

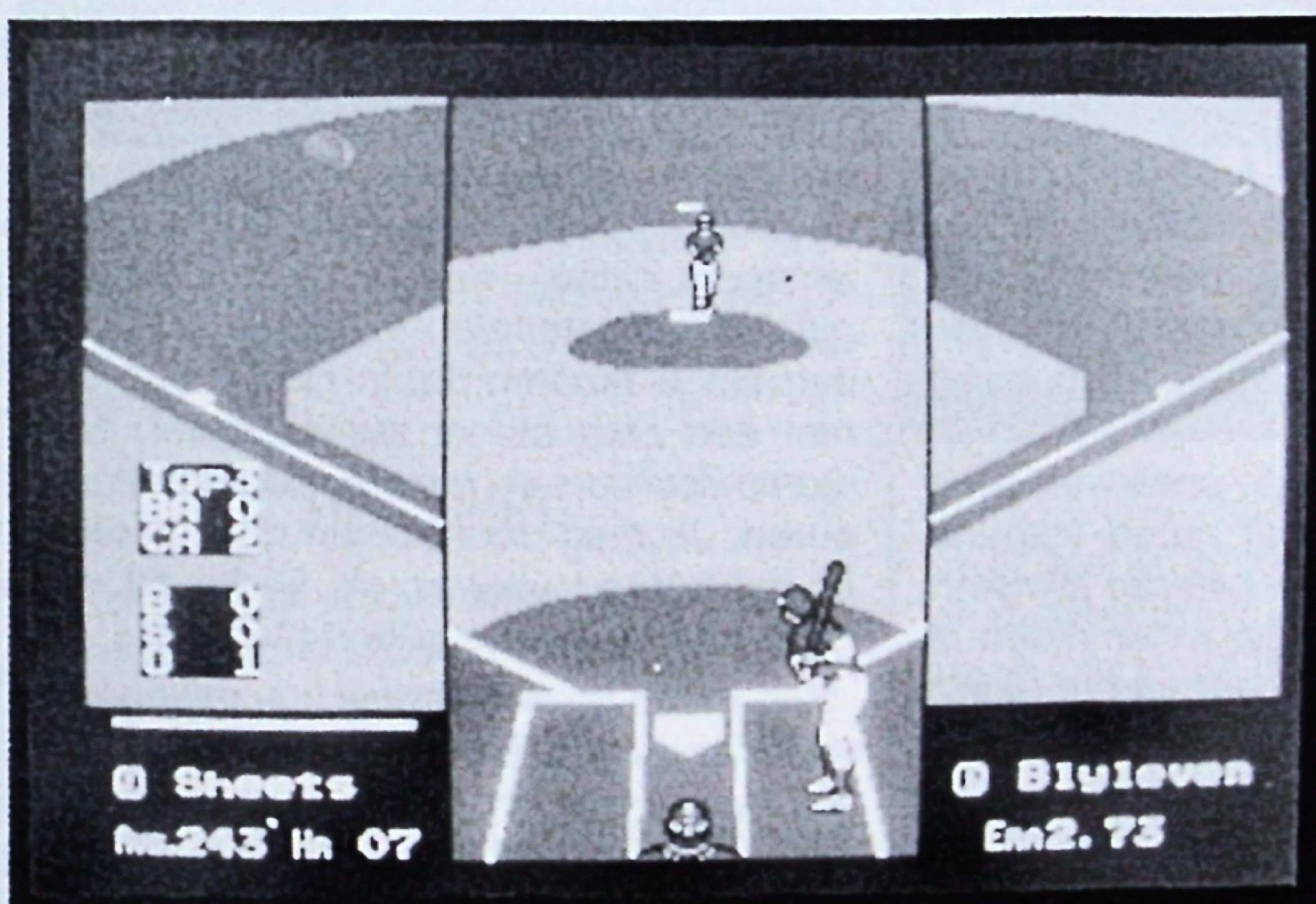
	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	8
SPELKWALITEIT:	9	9

Screenshots: boven PC, links Amiga.

Thanks to Kristin Dodt for the demo's and the information package.

R.B.I. Baseball 2

Tengen/Domark.
PC & compatibles.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: NEE.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Richtprijs: FL. 99,=



Let op! Op de achterkant van de doos van de PC versie staan fraaie screenshots van de Amiga; op de PC ziet alles er echter héél anders uit!

Een felgroene plak, enkele rode banen en wat bliepjes uit de interne speaker; dat is R.B.I baseball 2 ("The KICK OFF of baseball games"). Zeer slechte graphics, hopeloos geluid, matige animatie en houten poppetjes. Dit alles haalt dit best aardige honkbalspel helemaal onderuit. Tel daarbij nog een bug waardoor het spel op onze 386SX niet wilde werken en je houdt voor je FL. 99,= een fraai katoenen honkbalpetje over.

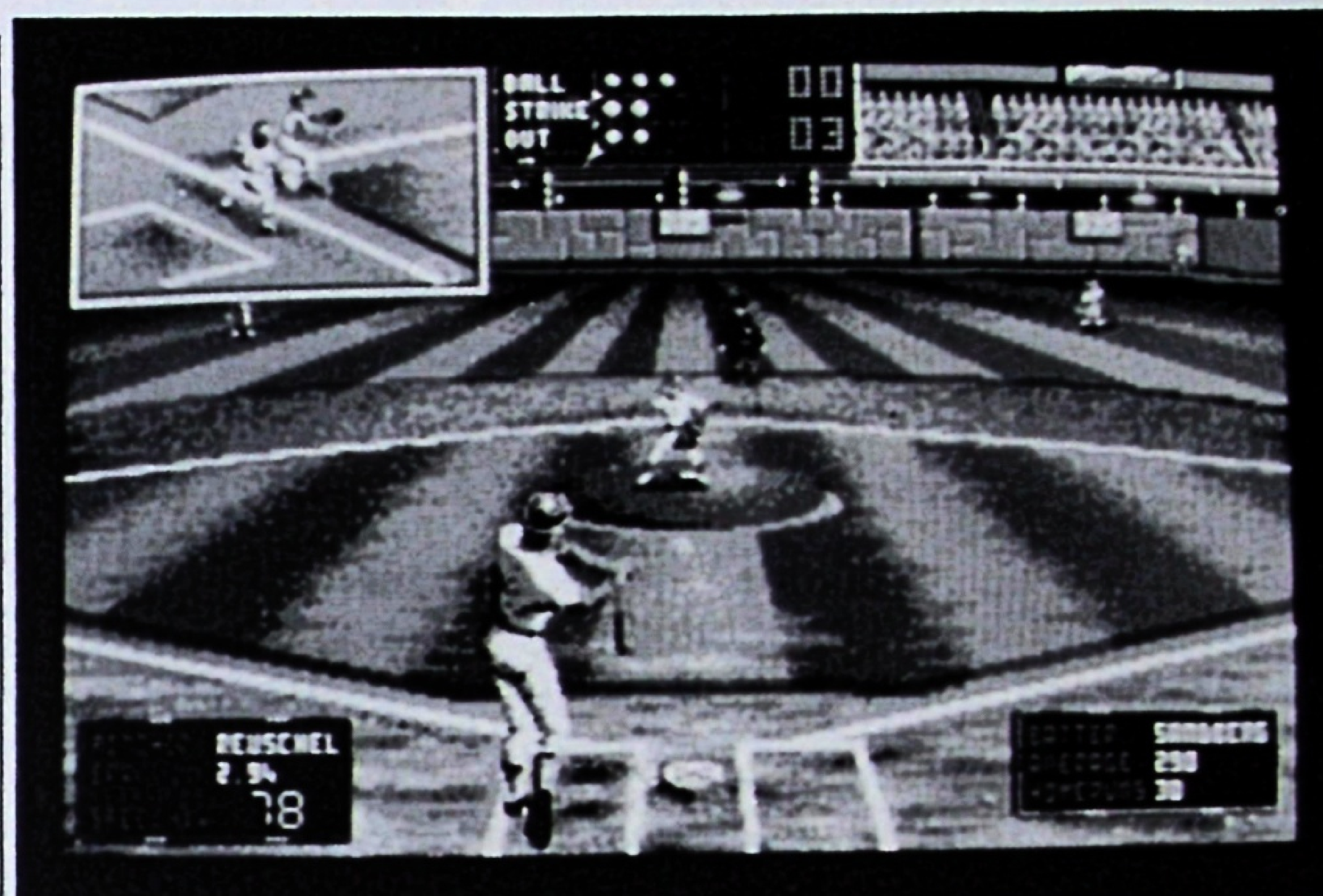
Het gebeurt tegenwoordig niet zo vaak dat PC- en Amiga versies extreem grote verschillen vertonen, maar deze uitzondering bevestigt weer eens de regel. Gauw over naar de Amiga!

AMIGA

Ook hier weer even opletten, want voor Amiga's R.B.I. heb je 1 Mb. geheugen nodig!

Bij deze versie een leuke intro en gigantische muziek. De beelden zijn goed, vol met details en goede animatie. Buiten de schermen van het veld is er ook nog een scorebord met 'action replay screen' waarop je -ook weer met volop animaties- de herhalingen kunt bekijken. Juist omdat dit spel geen echte topklasse is heb je al deze details, de fraaie graphics en een goed geluid nodig om het geheel aantrekkelijk te maken. Op de Amiga is dit dus aardig gelukt!

Het menu bevat de opties voor geluid, 1 of 2 spelers, een demo en de selektie van de teams. Heb je de teams, dan kun je nog de spelers kiezen. Voor de verdere keuzes verwijs ik naar de hand-



leiding want die is hierover behoorlijk uitgebreid. Als je aan slag bent heb je R.B.I. snel onder de knie, al is het geven van het juiste effekt aan de bal toch nog wel lastig. Als je echter veldspeler bent wordt het iets moeilijker om alles snel te besturen. Toch lukt dit na een tijdje wel. Verder blijft het moeilijk om een programma te maken waarbij je -in je eentje achter het toetsenbord- een heel team moet vervangen. Of het nu honkbal, voetbal of rugby is, het blijft behelpen. Speel je met z'n tweeën, dan wordt het allemaal al heel wat leuker.

Konklusie

Op de Amiga hebben we door de kombinatie van een aardig spel met goede graphics en uitstekend geluid toch nog een prima programma voor de liefhebbers van baseball. Op de PC krijg je, buiten een aardig spel, zulke slechte graphics en een paar bliepjes dat er van het spel weinig overblijft. Deze PC versie zou dan ook niet meer waard zijn dan het low-budget tarief van FL. 29,95; waarbij een bedrag voor het petje is ingecalculeerd.

Alfred Debels.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	4
GELUID:	8	3
SPELKWALITEIT:	7	6
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS:	7	4

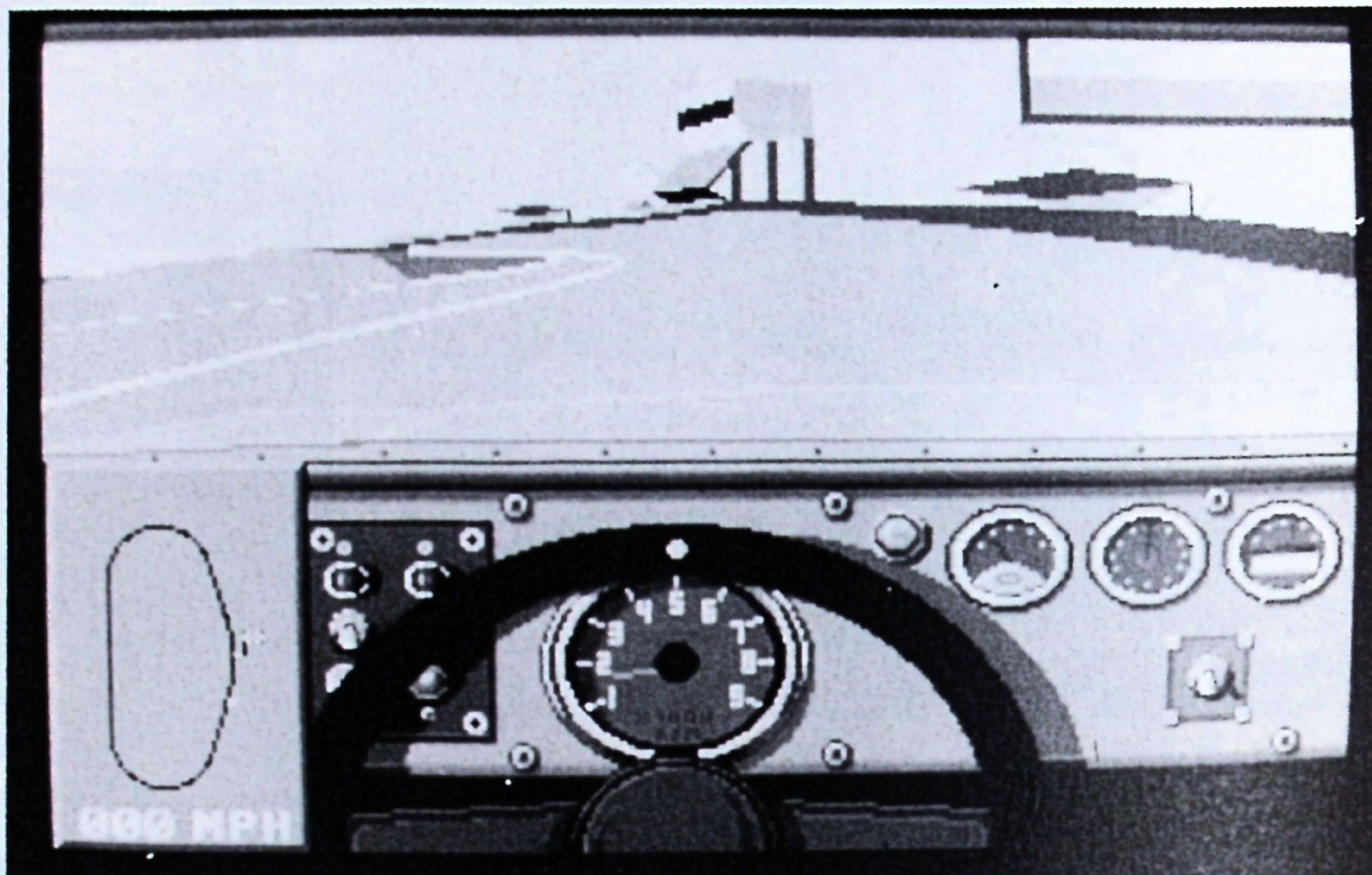
PC-versie beschikbaargesteld door Computercollectief; Amiga-demo beschikbaargesteld door Homesoft.



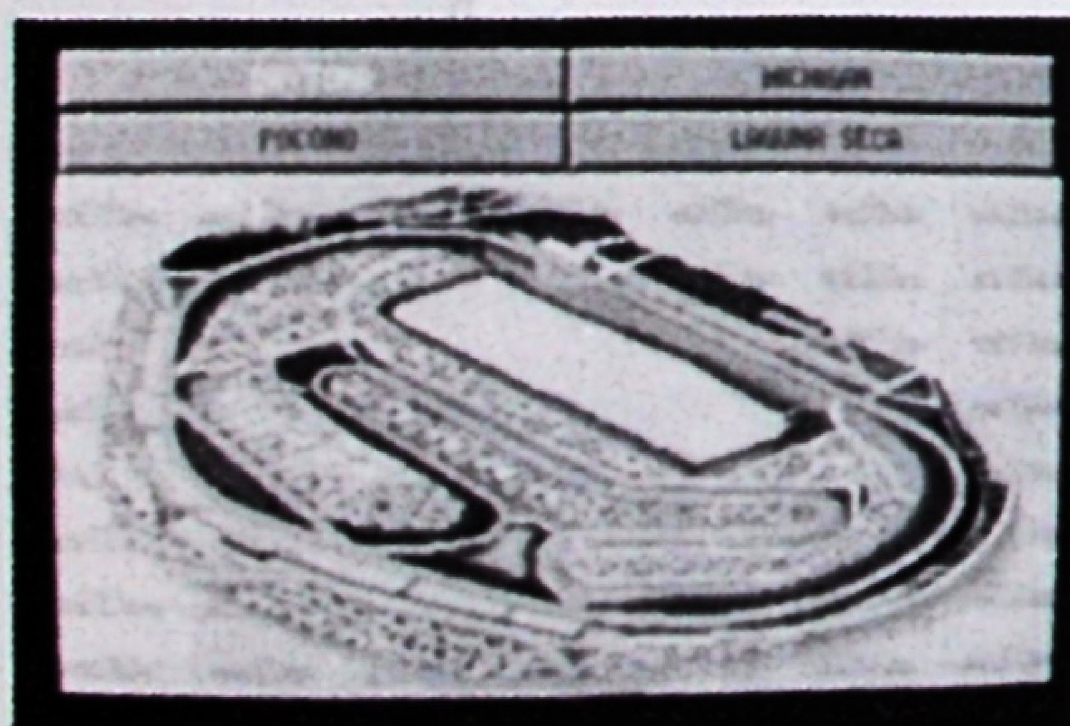
Screenshot: linker kolom PC, rechter kolom Amiga.

Mario Andretti's Racing Challenge

Electronic Arts.
PC & compatibles.
Min. 80286, 12 Mhz.
RAM: 640Kb.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 99,=



We hebben net (in nr. 8) 5 autoraceprogramma's gehad en nu ligt er alweer een op m'n buro. Van de vorige vijf was BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE de minst indrukwekkende, maar daar Konami spellen in Nederland (nog niet) uitgebracht worden was dat niet zo belangrijk. Dit spel lijkt, qua graphics en muziek, echter zeer sterk op het spel van Konami, is wel verkrijgbaar en heeft als voordeel dat de kwaliteiten als simulator aanmerkelijk beter zijn.
Helmpje op, gordeltjes aan, want daar gaan we (mits je een AT hebt want anders kun je het wel vergeten...). MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE heeft alle mogelijkheden die de vergelijkbare programma's tegenwoordig ook allemaal hebben: keuze uit meerdere auto's, keuze uit diverse circuits (bij dit spel is dit afhankelijk van het type auto want een stockcar- race wordt nu eenmaal op een ander circuit gereden dan een race met F-1 bolides), een oefenmenu om auto's uit te proberen, instant-replay (met 8 verschillende views), etc, etc.



Zoals ik al heb gezegd is dit programma - wat betreft de grafische kwaliteiten- geen hoogstandje. Daar staat tegenover dat dit programma als simulator bijna alle programma's uit Gids nummer 8 overtreft. Iedereen die verliefd is op fraaie grafische plaatjes en makkelijk wil winnen om de volgende ronde snel te kunnen halen mag nu afhaken, want voor deze mensen is dit programma niet gemaakt....
O.K., verder voor de liefhebbers.

GRAPHICS: De achtergronden zijn niet meer dan matig (en dat is jammer), de interieuren van de wagens zijn goed en natuurgetrouw.
GELUID: Via AdLib of Soundblaster is het geluid uitstekend. Bij elk type wagen een ander geluid. Leuk is het interieur van de Indy-cars met z'n digitale toerenteller. Bij de snelle wagens met turbo of 16-kleppen motor krijg je een lekker gierend motorlawaai.
SPELKWALITEIT: Ook de spelkwaliteiten zijn matig omdat je moet racen volgens een strak schema. Wil je hiervan afwijken dan kun je alleen trainingsronden rijden in de wagen (en op het circuit) van je eigen keuze. Op wedstrijdniveau -en met tegenstanders- kun je alleen bij het begin beginnen (goedkope en langzame 'sprintcar') en moet je -race na race- jezelf waarmaken en opwerken naar betere en snellere wagens. Dit is in werkelijkheid ook zo, maar het programma verliest hierdoor wel aan aantrekkelijkheid als spel.
SIMULATOR: Hierin schuilt de kracht van het programma. De wagens (stock car, prototype, sprintcar, Formule-1 en Indy car) zijn zeer verschillend in snelheid, wegligging etc. en dit wordt door het programma zeer goed weergegeven. Ik heb dit -meteen de eerste keer dat ik het speelde- aan den lijve ondervonden door eerst enkele races met de eenvoudigste wagen te rijden en dan over te stappen naar een Indy car (als training) op hetzelfde circuit. Dit ging gigantisch mis! Eenmaal gewend aan de 'trage' auto en de lengte van het circuit kon ik in het geheel niet overweg met deze snelle bolide. Voor ik het wist zat ik al bij de eerste bocht, remde dus te laat en geraakte in een slip ("oh, wat gaat ie vreselijk dwars" zou Allard Kalff geroepen hebben als hij dit had gezien) een stuurkorrektie -veel te wild voor de direkte besturing (stuurbekrachtiging?)- deed de wagen in de berm belanden.
Ook is het programma sterk in het weergeven van het rijgedrag van de tegenstanders (4 tot 6 stuks). Hoe beter jij wordt, hoe beter de tegenstanders ook gaan rijden zodat je bij elk nieuw circuit -of nieuwe wagen- enigszins gelijkwaardige medecoureurs hebt (je moet natuurlijk niet al te slecht rijden). Heb je de wagen eenmaal onder kontrole en ken je het circuit dan zul je merken dat je rijdt in een veld met één zeer sterke tegenstander, twee sterke coureurs en enkele middelmatige figuren. Je mag doorgroeien naar betere - en duurdere- wagens als je je, bij elke race, bij de eerste drie kunt plaatsen.

KONKLUSIE

Snelheid, wegligging, remmen, stuurgedrag, motorgeluid, slippen etc. wordt allemaal prima nagebootst door dit programma en als simulator is deze software dan ook geslaagd. Wie hierin is ge (nteresseerd (liefst met een 16Mhz. AT) kan ik dit programma aanbevelen (ik heb zelf enige ervaring op de koninklijke route hier door de polder; jammer genoeg niet in een Ferrari).
Het racen gebeurt tegen een eenvoudige achtergrond met weinig details en dat zul je voor lief moeten nemen. Tussen de rondes zitten echter wel weer aardige plaatjes met animatie. Als spel heeft het programma weinig mogelijkheden: óf je rijdt oefenrondes in je uppie, óf je volgt de moeizame weg naar de top.
Puur wagenbeheersing, daar gaat om het bij dit programma en dat is ook het belangrijkste in de werkelijkheid. De invloed van Mario Andretti is hier duidelijk aanwezig. De prijs is gunstig!

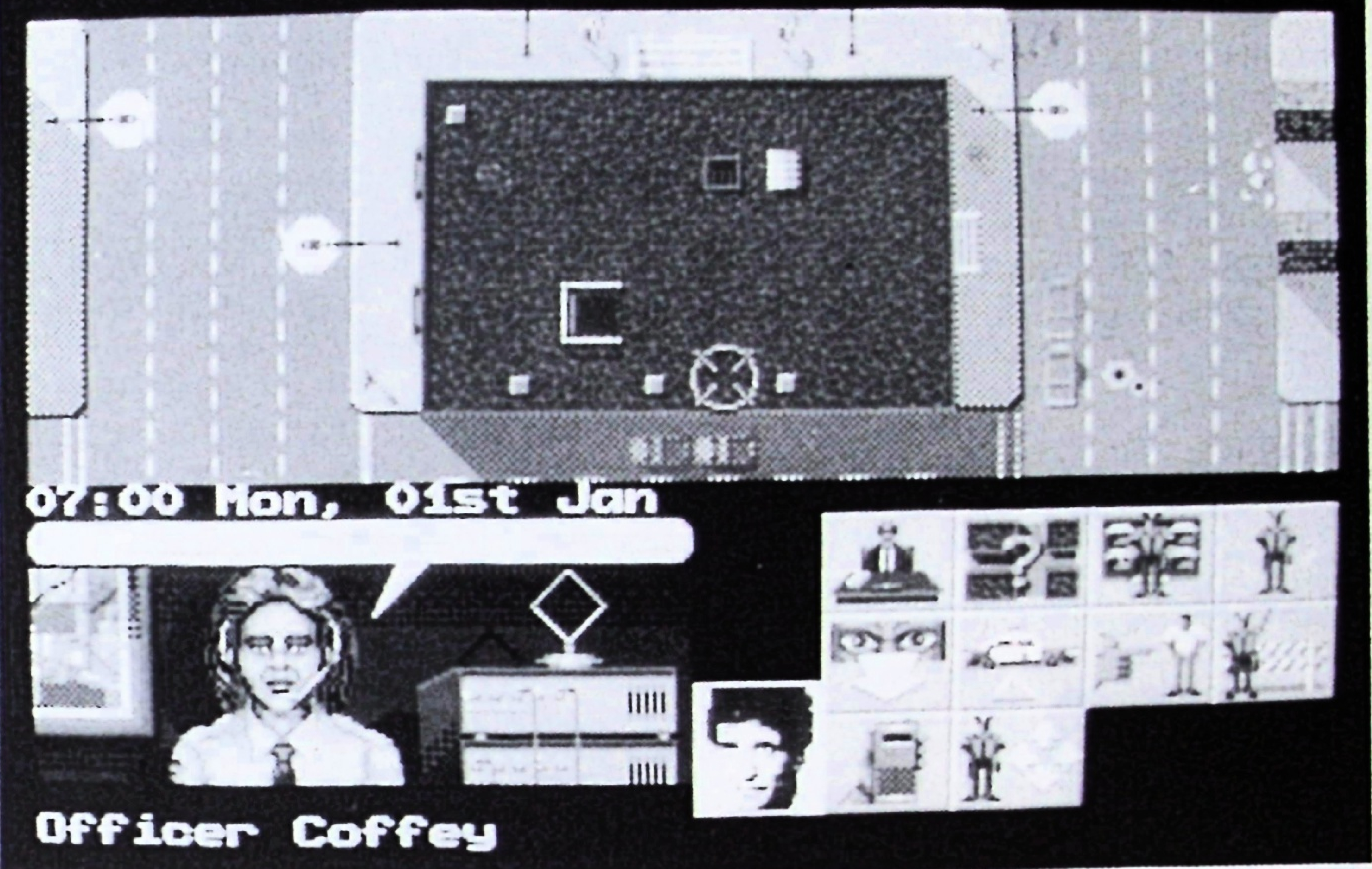
Alfred Debels

BEELD:	6
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
SIMULATIE:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

HILL STREET BLUES

KRISALIS.
PC & compatibles.
Min. 12 Mhz. AT aanbevolen.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Diskettes: 3,5" of 5,25.
Roland MT-32: NEE.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL 89,=



Dat HILL STREET BLUES een politiespel is spreekt voor zich, maar het is niet het zoveelste schietspel wat je zou verwachten. HSB is veel meer speur- en zoekwerk dan schieten en diegenen die aan aktie de voorkeur geven kunnen het spel dan ook beter niet kopen. In HSB draait alles om het vinden van bepaalde verdachten, oplopend van een simpele tassendief tot gevaarlijke psychopaten en dit is soms zeer lastig.

HET SPEL

Als je het spel opstart krijg je net -zoals in de serie- een politieauto te zien die de garage uitrijdt wat wordt gevolgd door beeldvullende zwart/wit foto's met de hoofdfiguren en hun namen en dit alles wordt ondersteund door een leuk muziekje. Hierna spreekt de baas je toe en begint het spel.
De bedoeling is het Hill Street gebied vrij te maken van criminaliteit en je moet als captain Furillo ervoor zorgen dat alle politiemensen een "zaak" krijgen en deze vervullen. Als eerste begin je met een politieman uit te zoeken, die natuurlijk een van de hoofdfiguren uit de serie is (officer Buntz, officer Berker, Hunter, Hill etc.) en je kunt dan naar je auto gaan en wat rondrijden. Dit zie je dan op een plattegrond zoals bij SIM CITY. Al gauw krijg je dan over de radio een oproep van een ongeval, de plaats en de tijd. Je gaat dan naar het hoofdbureau, waar je op een computer krijgt te zien wat de zaak precies inhoudt, een foto met de verdachte en een foto van het slachtoffer. Weer terug in de auto kies je die plek op een plattegrond en rijd je naar je plek toe. Bij de gemakkelijke opdrachten ligt dan hier het slachtoffer op de grond en bel je een ambulance. Dan kun je uitstappen en rondlopen en kijk dan vooral goed of je de verdachte ziet. Deze wordt aangegeven met een rode cirkel. Je kunt hem dan aanhouden en een waarschuwing geven, arresteren of neerknallen en een lijkwagen bestellen.
In het geval van lichte misdaden kun je het beste kiezen voor het tweede want de bewoners houden niet van lijken op de stoep en hierdoor zou je populariteit wel eens kunnen dalen met als gevolg je ontslag. Als je gekozen hebt om iemand te arresteren moet je niet meteen overschakelen naar het hoofdbureau of naar een andere agent, want het kan wel eens zijn dat de boef ontsnapt en je hem toch moet neerknallen. Kom je weer eenmaal op het hoofdbureau terecht, dan wordt hij veroordeeld en gevangen genomen. Soms moet hij voor de rechtbank komen en moet je getuigen, maar dit gebeurt alleen bij zware misdadigers.

BESTURING

De besturing is goed en alles in en buiten je wagen, zoals de radio, dranghekken, laden, saven etc., is te bedienen met de muis of toetsenbord en de iconen onder in beeld. Het besturen van de auto is daarentegen zeer slecht, irritant en schokkerig en je krijgt de indruk dat het spel telkens het tegenovergestelde doet. Als je b.v. ergens een straat in moet en deze ligt niet aan dezelfde kant van de weg, dan heb je kans dat je auto soms -tig blokjes omrijdt om daar te komen, terwijl hij simpel had kunnen voorsorteren. Ook lopen voetgangers zomaar voor je auto en houden het verkeer op. Je kunt hier niks aan doen behalve een sirene aanzetten, die toch geen nut heeft. De besturing van het mannetje buiten de auto is gelukkig iets gemakkelijker, al kun je je hier ook aan ergeren, want een politieman houdt zich aan de regels en steekt alleen over op een zebra. Je hebt dranghekken tot je beschikking om wegen af te zetten, zodat je makkelijker verdachten kunt aanhouden. Tevens kun je andere politiemensen inschakelen en een signalement doorgeven. Als officer Hunter kun je ook een S.W.A.T. team inschakelen. Dit zijn speciaal getrainde mensen die vooral nuttig zijn bij bankovervallen en dan een heel huizenblok omsingelen.

KONKLUSIE

De plaatjes zijn leuk maar geluid -buiten de intro- is er niet op een paar sirenes en toeters na. Ook kun je laden en saven. De handleiding is een dubbel opgevouwen papiertje, zeer matig van opzet, terwijl het spel helemaal niet goed uitgelegd wordt. Hierin had wel wat meer informatie mogen staan over Hill Street, zijn bewoners en over de hoofdpersonen e.d. Het spel is wel origineel en zeer uitgebreid, maar er is weinig afwisseling daar alles draait om het opsporen van misdadigers waarbij dit vaak niks anders inhoudt dan wat rondrijden totdat je een rood cirkeltje ziet. Volgens mij heet dit spel alleen maar HILL STREET BLUES omdat ze denken dat het daardoor beter verkoopt. FL 89,= is teveel voor dit spel en als low budget software zou dit spel beter scoren.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	3
PRIJS:	5

Arthur Geraerts

SPIRIT OF EXCALIBUR

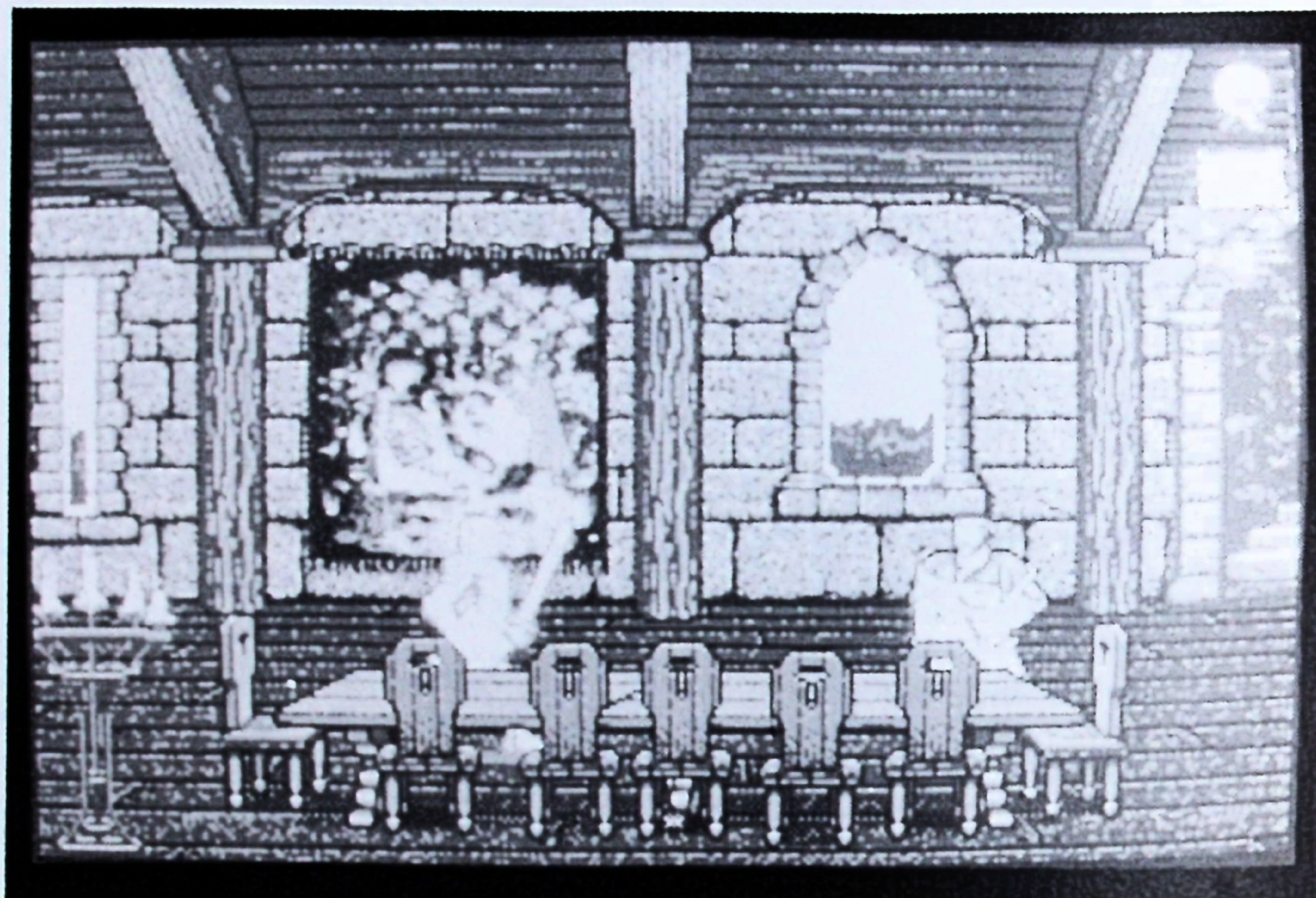
Virgin Games
PC & compatibles.
EGA: JA (512k).
VGA/MCGA: JA (640k).
Tandy: JA.
Harddisk: Aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 129,=

TECHNISCHE GEGEVENS

De hierboven vermelde specifikaties dienen exact aangehouden te worden, want dit spel heeft bij het gebruik van VGA graphics inderdaad veel geheugen nodig. Ik moet zelf mijn AT met een aparte DOS bootschijf opstarten, anders haalt mijn muis maar de helft van het beeldscherm en dat is bij SPIRIT OF EXCALIBUR funest. Bij de installatieprocedure zoekt het programma zelf de geïnstalleerde grafische kaart uit.

COMBINATIE VAN STRATEGIE EN ADVENTURE

De naam Excalibur zal de kenners van de legende van Koning Arthur en de Ridders van de Ronde Tafel bekend in de oren klinken en inderdaad gaat het hier om het magische zwaard. Arthur zelf komt in dit SPIRIT OF EXCALIBUR niet voor, want het scenario speelt zich af na zijn dood in het jaar 539 tijdens de slag bij Camlann.
Hoofdpersoon van dit spel is Lord Constantine, die door Arthur tot zijn opvolger is benoemd en nu de leider is van de Tafelronde. Vervelend voor hem is dat het post-Arthuriaanse Engeland verdeeld is en dat hij maar op de steun van een handjevol van de oorspronkelijke Ridders kan rekenen. Zo heeft Lancelot zich teruggetrokken in een klooster vanwege zijn onmogelijke liefde voor Koningin Guenevere, Arthur's vrouw. Het merendeel van Arthur's veteranen is met hem meegegaan, zodat er voor Constantine niet veel overblijft.
Tot overmaat van ramp blijkt Arthur een bastaardzoon te hebben gehad, die hij tijdens zijn laatste veldslag uit de weg heeft geruimd. Deze Mordred heeft echter wel twee zonen, Melehan en Morgolon, die nu oud genoeg zijn om tegen Constantine ten strijde te trekken in een poging de troon over te nemen. En of dat nog niet genoeg is, lopen er door heel Engeland roversbendes rond, die steden plunderen en platbranden en wordt het land bovendien belaagd door troepen vijandige Saxons......
Tot zover de introduktie in het bij het spel geleverde handboek, waarin buiten de aanwijzingen over het spelen van SPIRIT OF EXCALIBUR veel informatie te vinden is over de legende van Arthur, alsmede historische gegevens, die ontleend zijn aan literaire werken op basis van werkelijke en fiktieve gebeurtenissen. Ook bijgesloten is een landkaart van Engeland (zonder Schotland) met daarop wapenschilden, die nodig zijn bij het opzoeken van bepaalde plaatsnamen bij wijze van beveiliging.



Na het opstarten, waarbij we eerst een smaakvolle intro met dito muziek voorgeschoteld krijgen, verschijnt een soortgelijke landkaart op het scherm. Op deze kaart verplaatsen de ridders zich (herkenbaar aan hun eigen wapenschild) tussen de steden, kastelen, abdijen en kathedralen. De tegenstanders worden voorgesteld door donkerbruine, ronde schilden. Bij gebruik van een audiokaart blijft de muziek aanwezig (al is het wel een soort rouwdeuntje), via de interne speaker komt er alleen een riedeltje als je een stad binnengaat o.i.d.
Rechts in het scherm bevindt zich een aantal symbolen: met het vergrootglas kun je een lokatie op de kaart nader bekijken, terwijl een ridder te paard aangeklikt kan worden om door middel van een pijl een doel aan te geven voor een spelfiguur (of voor meerdere).

EPISODES

SPIRIT OF EXCALIBUR is verdeeld in 5 hoofdstukken, waarbij hoofdstuk 1 een soort oefenronde is: Constantine bevindt zich in de stad York (in het Noorden op de kaart) en moet onmiddellijk op weg naar het kasteel Camelot, dat in het Zuiden ligt om daar zijn kroon in ontvangst te nemen. Onderweg moet hij in ieder geval de steden Lincoln en Leicester aandoen, waar de eerste gevechten plaatsvinden: een lijf-aan-lijf gevecht en een strijd tussen legers. je kunt de gevechten uit de weg gaan, maar dan kun je de kroon wel op je buik schrijven, want een laffe koning is niet bepaald populair.
Elk hoofdstuk bevat een vast scenario, waarop je geen invloed kunt uitoefenen: in dit eerste deel loopt Constantine gewoon door naar Camelot, tenzij je hem met de pijltoets een andere route laat volgen. Komt hij echter te laat aan bij het kasteel, dan heb je deze ronde verloren en moet je opnieuw beginnen. Het spel is in ieder geval verloren als Constantine sterft, dus in sommige gevallen kun je hem beter niet mee laten vechten (bijvoorbeeld aan het eind van ronde 2).
Hoofdstuk 2 is al veel ingewikkelder: je bent nu Koning Constantine en Engeland wordt van twee kanten bedreigd. Een le-

ger Saxons is op weg naar Londen en in het Noorden staat Melehan klaar met een enorme strijdmacht met Camelot als einddoel. Je moet nu binnen de gestelde tijd bondgenoten zien te vinden om eerst Londen te verdedigen en met het restant hiervan Camelot verdedigen. Dit kan echter niet zonder de hulp van Lancelot, dus die moet tussendoor ook nog gevonden worden. Vanuit Camelot kun je meerdere ridders op weg sturen, die elk een bepaalde taak hebben en via het vinden van sleutels en andere voorwerpen, het uit de weg ruimen van monsters en het helpen van in nood geraakte jonkvrouwen het gezamenlijke einddoel moet bereiken. Je moet er echt in vastbijten, maar mij is het uiteindelijk gelukt.
In hoofdstuk 3 ben ik blijven steken: er staat nu een reus buiten de poort van Camelot, zodat iedereen die binnen is (aantal is afhankelijk van de afloop van ronde 2) niet naar buiten kan. Buiten lopen slechts 4 figuren rond, waaronder Lancelot en die moeten een magisch wapen vinden om de reus te verslaan, terwijl bandieten de ene stad na de andere platbranden en Melehan met een nog groter leger dan de vorige keer weer op weg is naar Camelot. Een zeer lastige opgave.

KONKLUSIE

In diverse buitenlandse bladen ben ik niet al te lovende recensies tegengekomen over SPIRIT OF EXCALIBUR, maar dit keer kan ik het daar toch niet mee eens zijn. Er zijn misschien wel betere strategiespellen, maar de combinatie van strategie en adventure spreekt mij in dit geval wel aan. Voeg daarbij de prachtige graphics in de diverse steden, kastelen etc. en de goede muziek (wel via geluidskaarten) en je hebt een heel apart stuk software, dat zich in ieder geval onderscheidt van het gemiddelde. Aan de ene kant is het vaste gegeven per hoofdstuk een nadeel, want als je eenmaal weet wat er gedaan moet worden, is het moeilijkste er wel van af, maar anderzijds gebeurt er zoveel "at random", dat je dit spel rustig meerdere keren kunt spelen, waarbij het spelverloop heel anders kan zijn.

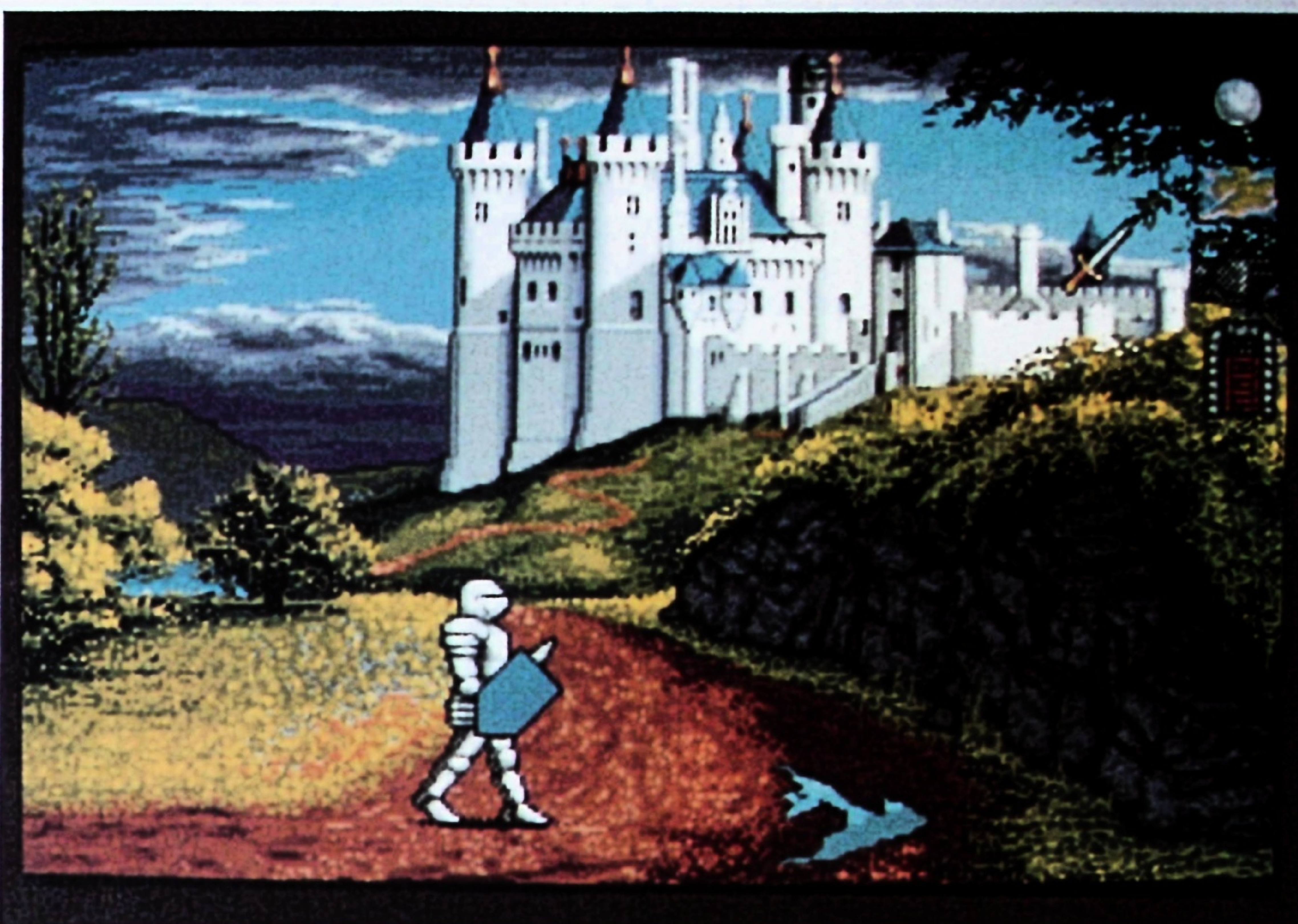
Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

AMIGA/ATARI-ST

Voor deze systemen mag de prijs een puntje meer hebben, aangezien deze FL. 119,= bedraagt. Verder geen afwijkingen van betekenis.







OUDE WIJN IN NIEUWE ZAKKEN.

Sierra adventures

Larry 1, Space Quest 1

Sierra komt binnenkort met nieuwe VGA/AT versies van hun oude bekenden: Larry 1 en Space Quest 1. Er is grondig in de programma's gespit want vrijwel alles is nieuw aan deze produkten. Nieuwe graphics, nieuwe animatie, nieuwe muziek en menu-gestuurd. Het adventure zelf is uiteraard niet veranderd dus wie de oude versies kent zal aan deze moderne uitgaven wat minder lol kunnen beleven. Wanneer ze uitkomen en wat ze gaan kosten is nog niet bekend. De foto's hebben we van een demodisk gehaald. Vooral de Larry-1 demo is leuk! Deze begint met een plaatje en de muziek van de oude versie en gaat dan geleidlijk over in de nieuwe versie.

DRAKKHEN

Minder indrukwekkend maar toch aanmerkelijk beter dan de EGA versie is de nieuwe DRAKKHEN. Fraaie graphics en geluid via AdLib of Soundblaster. Deze VGA versie wordt geleverd op HD diskettes en is geschikt voor AT computers met 8 Mhz. of sneller. Richtprijs: FL. 109,=. (Zie de recensie in Software Gids nr.2).

OPERATION STEALTH

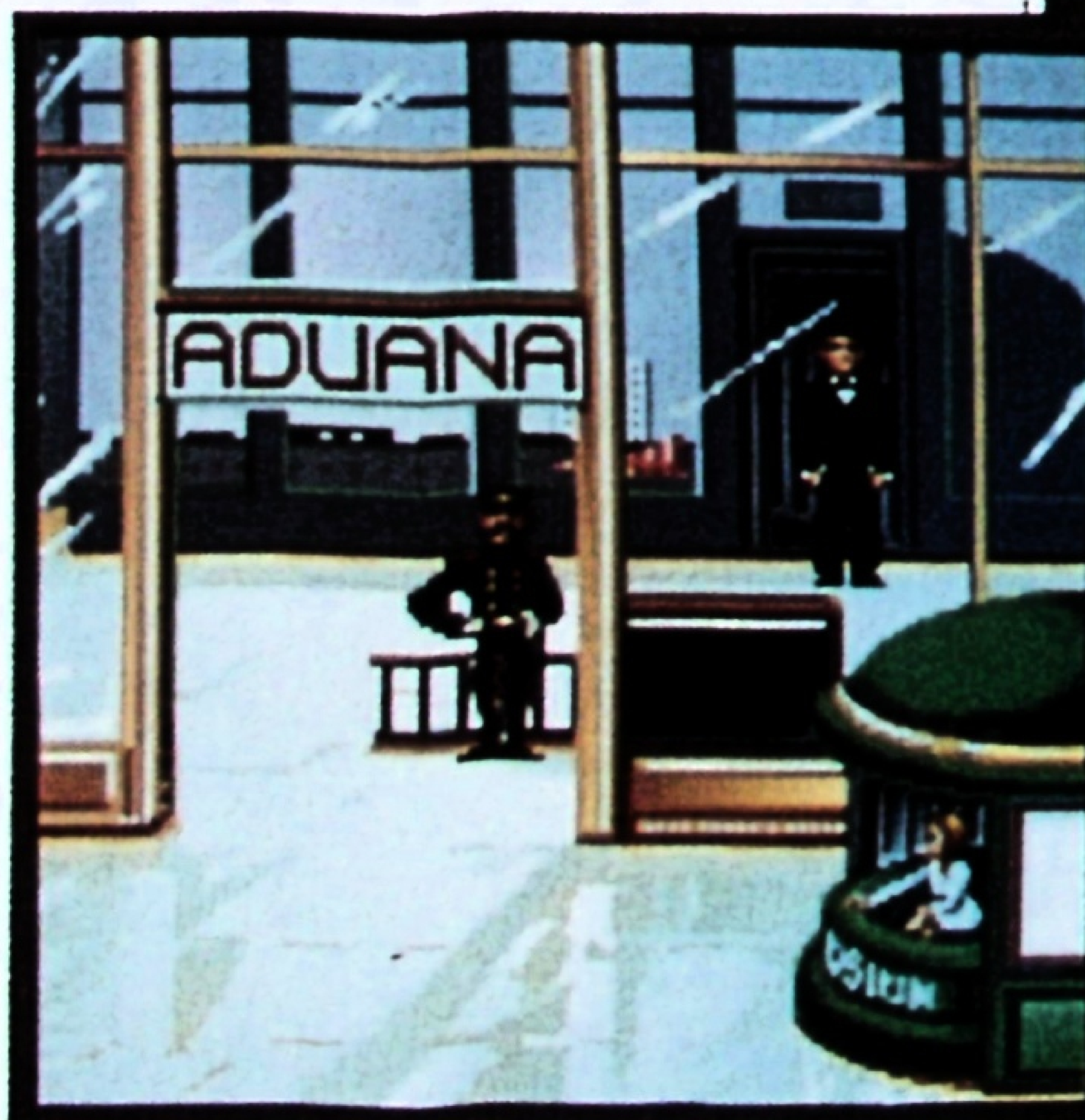
Dit adventure, uitvoerig beschreven in Gids nr. 6, heeft ook een nieuw VGA jasje gekregen. Bij dit spel zijn de graphics en animate niet aangepast terwijl de 'oude' versie de AdLib en Roland geluidskaarten al ondersteunde zodat het verschil weinig imponerend is. Overweeg je nog de aanschaf van dit spel en heb je een AT, dan moet je uiteraard deze nieuwe uitgave nemen. Richtprijs: FL. 99,=.

Alfred Debels.





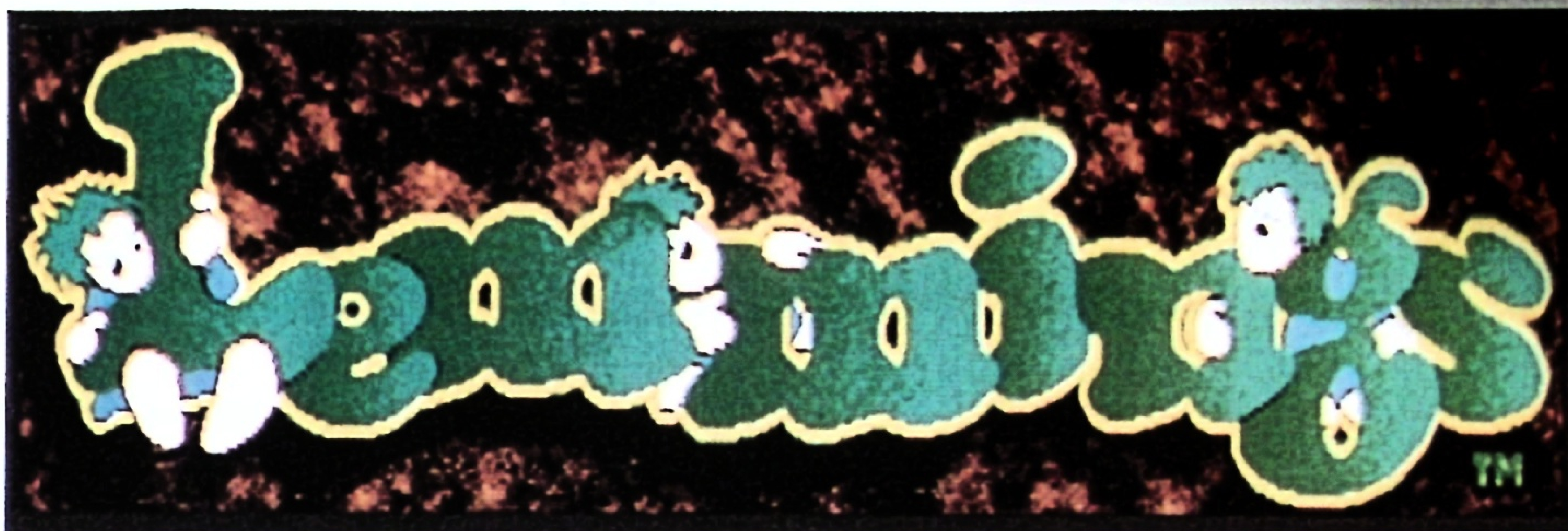
Foto's boven: Larry 1 en Space Quest 1
Foto's onder: Operation Stealth





LEMMINGS

Psygnosis.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA (aanbevolen).
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 119,=





AMIGA

De Amiga versie is gelijk aan de PC versie (Amiga foto rechts beneden). Wel krijgen de Amiga-bezitters een extra diskette met een introduktie en is het geluid ietsje beter. Ook heeft de Amiga-versie wat meer muziekstukken. De prijs voor de Amiga versie is zeer gunstig: FL. 89,=.

LEMMINGS lijkt enigszins op LOAD RUNNER, maar is veel uitgebreider en heeft meer puzzel-elementen. Je moet de figuurtjes in dit spel aansturen met diverse opdrachten zoals 'klimmen', 'springen', 'graven', 'hakken' of ze vernietigen om zodoende een gat te maken. Met deze opdrachten is het de bedoeling zoveel mogelijk Lemmings te redden door ze van de ingang naar de uitgang te loodsen. Je krijgt per spel opgegeven hoeveel Lemmings je minimaal moet redden en hoeveel tijd je hiervoor hebt.

LEMMINGS heeft 4 levels (Fun, Tricky, Taxing en Mayhem) die elk 30 velden bevatten. Deze velden zijn vaak uitgebreider dan je op het beeldscherm ziet zodat je regelmatig door deze velden moet scrollen om alle handelingen te kunnen verrichten. Je kunt met één of twee spelers spelen en het spel voor 2 personen wijkt behoorlijk af van dat voor 1 speler. De besturing kan met muis of toetsenbord, waarbij de muis aanmerkelijk prettiger (en sneller) werkt. Per veld heb je gemiddeld 3 minuten de tijd op de 'puzzel' op te lossen en per afgewerkt veld krijg je een password, zodat je nooit opnieuw hoeft te beginnen. Met een kompleet level van 30 velden ben je 2 à 3 uur bezig. In de hogere levels kan dit wat meer worden, want deze zijn vaak zo lastig dat je enkele keren opnieuw moet beginnen om het veld goed onder de knie te krijgen.

BEELD en GELUID

Het beeld is goed, al zitten er soms velden bij die erg eenvoudig zijn opgezet. Het geluid is uitstekend op de Amiga, goed via de Soundblaster en redelijk via AdLib. Op de interne PC-speaker blijft er niet veel van over. De spelkwaliteit is uitstekend en door de uitgekiende verdeling over de 4 levels is het spel voor iedereen geschikt.

DATADISK

Er komt binnenkort een datadisk voor dit spel met nieuwe velden. Deze velden worden aanmerkelijk fraaier dan de velden op de programmadisk. We zijn benieuwd...

KONKLUSIE

LEMMINGS is een absolute topper! Leuk en origineel met fraaie beelden en goed geluid (mits Amiga of geluidskaart op de PC). Het spel zit in een zeer fraaie verpakking waarbij zelfs de binnendoos luxe is uitgevoerd. Ook de handleiding is mooi. Vrijwel iedereen zal dit spel kunnen waarderen. De PC versie is echter overdreven duur; vooral omdat deze versie de extra diskette met het 'introfilmpje' niet heeft. De PC-versie draait op alle computers, maar bij een XT heb je toch wel 10Mhz. nodig om alles een beetje vlot te laten verlopen.

Alfred Debels.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	8	8
GELUID:	10	9
SPELKWALITEIT:	10	10
DOCUMENTATIE:	9	9
PRIJS:	9	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



HEART OF CHINA

Sierra/Dynamix.
PC & compatibles.
Min. 80286-AT noodzakelijk.
RAM: 640Kb.
Hercules:NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA: JA.
MCGA: NEE.
Harddisk: noodzakelijk.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" HD of 5.25" HD.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 139,=



Van dit spel zijn verschillende pakketten verkrijgbaar: een EGA versie in 16 kleuren op 3,5" low density of 5,25" high density en een AT versie in VGA op 3,5" high density of 5,25" high density.

A JAKE MASTERS ADVENTURE

Het verhaal speelt zich af rond 1930 als ene Jake "Lucky" Masters, ace piloot uit de Eerste Wereldoorlog, wordt benaderd door zijn baas E.A. Lomax, één van de belangrijkste mensen in de internationale handelsindustrie, die hem vraagt -eigenlijk dwingt- om zijn dochter Kate te redden. Kate Lomax is een verpleegster in het kleine Chinese dorpje Chengdu en werd gekidnapt door Li Deng, de officiële "burgermeester" van dat dorpje, om zijn vrouw te worden. Lucky heeft weinig keus en moet dus op pad om Kate te gaan redden. Als hem dit lukt krijgt hij 200.000 dollar, waar per dag wel 20.000 af gaat, hij krijgt zijn vliegtuigen terug, een gratis reis naar Monte Carlo en al het eten dat hij op kan in Lomax' restaurants. Lomax geeft hem een tip om op zoek te gaan naar Zhao Chi, die hem wel eens van pas kan komen op zijn reis.

NIEUWE INDY?

Heart of China lijkt qua opzet op zijn voorganger Rise of the Dragon, maar je hebt eerder het idee dat je in de nieuwste INDIANA JONES film terechtgekomen bent. De plot lijkt verdacht veel op RAIDERS OF THE LOST ARK en TEMPLE OF DOOM, maar dan vind ik HOC beter geslaagd dan het huidige INDY adventure. Er hebben in totaal meer dan 80 akteurs en aktrices "meegespeeld" die eerst zijn gefotografeerd en toen in geschilderde achtergronden zijn geplaatst. Alle spelers handelen ook als echte mensen met echte gevoelens, karaktertrekjes etc.



Als je met iemand een gesprek aanknoopt en je zou het verprutsen bij bij die persoon, (zoals later in het spel b.v. met Kate) dan herinneren ze zich dat als je nog eens terugkomt en het kan best mogelijk zijn dat ze dan niet meer met je willen praten. Dit alles maakt HOC de eerste echte "Interactive Movie"; iets waar SIERRA al lang mee bezig is. Buiten het adventure zijn er ook nog arcade gedeelten, waaronder een gevecht op een trein en een ontsnapping met een tank. De tanksimulator is helemaal ontworpen met het 3SPACE systeem waarmee ook A10 TANK KILLER, RED BARON en STELLAR 7 gemaakt zijn. Als je hier niet zo'n held in bent kun je deze ook overslaan. Wat erg opvalt is het ruige taalgebruik, dat we niet gewend zijn van SIERRA (denk maar eens aan KING'S QUEST V; dit spel was eigenlijk te "lief") en Lucky scheldt liever iemand de huid vol of drukt iemand een pistool tegen zijn hoofd, dan dat hij netjes aanklopt of iets beleefd vraagt.

CHARACTER SWITCHING & VCR

Ook de VCR interface is weer aanwezig, waarin je al de facetten van het spel kunt regelen zoals de besturing, geluid, snelheid, SAVE, RESTORE enz. Vanaf het moment dat je met meerdere personen op stap gaat (b.v met Chi en later met Kate) kun je tussen de personen switchen en kun je elkaar dingen geven. Op sommige momenten komt een persoon ook beter van pas dan de ander, omdat Chi beter karate beheerst dan Lucky of omdat Luc-



ky geen Chinees spreekt. Verder krijg je op sommige plaatsen opeens de letters "PLOT BRANCH" op het beeld te zien. Dit houdt in dat je iets ondernomen hebt dat ook op een andere mogelijkheid opgelost had kunnen worden of dat je zelfs met die aktie iets verkeerds gedaan hebt. Veel puzzels geven dit PLOT BRANCH aan en om b.v. het kasteel van Li Deng binnen te dringen zijn er al minstens twee mogelijkheden te bedenken. In RISE OF THE DRAGON was dit ook al het geval, maar het is nu nog uitgebreider.
De hele besturing wordt geregeld met muis of joystick (keyboard is niet aan te raden, omdat hierbij teveel toetsen en bewegingen beheerst moeten worden) en het is dan ook zaak om overal op te "klikken" en te kiezen uit verschillende antwoorden. Als je reist met vliegtuig of trein verschijnt onder in beeld een hart. Hieraan kun je zien hoe de relatie tussen Kate en Lucky is en als je hier op klikt kun je daar verbetering in brengen; het kan zelfs van levensbelang zijn.

SAMENVATTING

Als je zelf alles wilt uitzoeken kun je deze samenvatting beter niet lezen of laten liggen voor als je vast komt te zitten.

HONG KONG

Je begint in Hong Kong, waar je niet veel meer kunt doen dan naar de bar gaan of binnengaan bij een kruidentante. In de bar kun je Chi vinden, maar dit moet je op een speciale manier aanpakken. Praat met de barkeeper en probeer net zo lang totdat de andere mensen in de bar zich ermee gaan bemoeien en je het aan de stok krijgt met Goon. Chi komt dan vanzelf tevoorschijn.

CHENGDU

Als je het is gelukt om Chi mee te krijgen en nog wat plaatsen in de stad hebt bezocht, kun je op weg naar Chengdu. Hier moet je proberen om het kasteel van Li Deng binnen te dringen. In het kasteel is het de bedoeling om Kate te bevrijden. (hint: om voorbij de hond in de keuken te komen moet je iets lekkers in zijn voerbak doen.) Als Kate bevrijd is moet je ontsnappen met de tank en teruggaan naar het vliegtuig. En als je dacht dat het spel nu is afgelopen, heb je het mis want als het goed is werd Kate gebeten door een slang, waardoor je eerst naar Katmandu moet omdat daar de enige dokters wonen die de wond kunnen genezen (lijkt mij een beetje sterk, maar ja.)

KATMANDU

Je stort hier neer door een tekort aan brandstof en moet op zoek naar hulp (hint: laat Lucky dit doen.) Als je die gevonden hebt wordt Kate geholpen en moet je proberen om weer weg te komen met het vliegtuig. Hiervoor moet je het hele dorp op zijn kop zetten. Het jongetje geeft je brandstof, maar alleen als hij een kadootje krijgt (hint: geef CHI de losse munten, eetstokjes en sigarenkistje en maak hier een autootje van.) De enige mogelijkheid dat de man in de bar je helpt, is om hem te verwijten dat hij het niet tegen Bojon durft op te nemen en hem het pistool te geven.



Als dit je lukt ontsnap je net op tijd en ga je op weg naar Istanbul.

ISTANBUL

Hier aangekomen wordt Lucky gevangen genomen door Nabob Hamami de, omdat Lucky vroeger een niet gewilde verhouding heeft gehad met zijn dochter. Hier ga je op pad als Kate en moet je proberen om Lucky te bevrijden (hint: de vrouw bij de gevangenis helpt je hierbij als je haar de bloem geeft van de jongen met fruit.) Natuurlijk lukt dit alles en ga je er vandoor met de trein naar Parijs.

ORIENT EXPRESS

Klik op het hart en speel deze scène als Kate. Praat nu tegen Lucky en zorg dat hij verliefd op je wordt en jij op hem. Als je dit gedaan hebt krijg je het gevecht op de trein en mocht je dit winnen, dan kom je veilig aan in Parijs. Nu kun je zien of je het goed gedaan hebt, want als je nu Lomax tegenkomt, neemt Kate het voor je op en leef je nog lang en gelukkig (tot HEART OF CHINA 2??).

Let op!!: dit is niet de definitieve "walktrough" om dit spel uit te spelen; er zijn nog veel meer manieren om te eindigen en om sommige puzzels op te lossen.

KONKLUSIE

Als je dacht dat je met KING'S QUEST, SPACEQUEST IV en RISE OF THE DRAGON alles gezien hebt, heb je het mis; HOC verslaat deze op alle fronten. De maker Jeff Tunnell, ook bekend van Rise of the Dragon en F14 TOMCAT, heeft hier dan ook erg zijn best op gedaan, gezien het feit dat er vorig jaar zomer al previews van HOC in buitenlandse bladen stonden. Het beeld (VGA) is beter dan ooit tevoren, de muziek op de SOUNDBLASTER EN ADLIB is fantastisch: soms heb je bij elk plaatje andere muziek. Tel hier de uitgebreide handleiding en het speelplezier bij op en dit spel kan niet meer stuk: een absolute topper!!! Degenen zonder VGA moet ik zeggen dat zonder deze wel veel verloren gaat van de "sfeer" en het filmeffekt. Zonder muziekkaart is het spel daarentegen nog wel best om aan te horen. Als je HOC hebt uitgespeeld heb je het gevoel dat je een mooie film gezien hebt. Het enige nadeel dat ik kan bedenken is dat ik het spel wel iets te gemakkelijk vond (maar wie ben ik?) Hier komt dan wel bij dat het van dermate goede kwaliteit is dat je het steeds weer wilt spelen en dat kan dan ook omdat het spel zoveel mogelijkheden heeft.

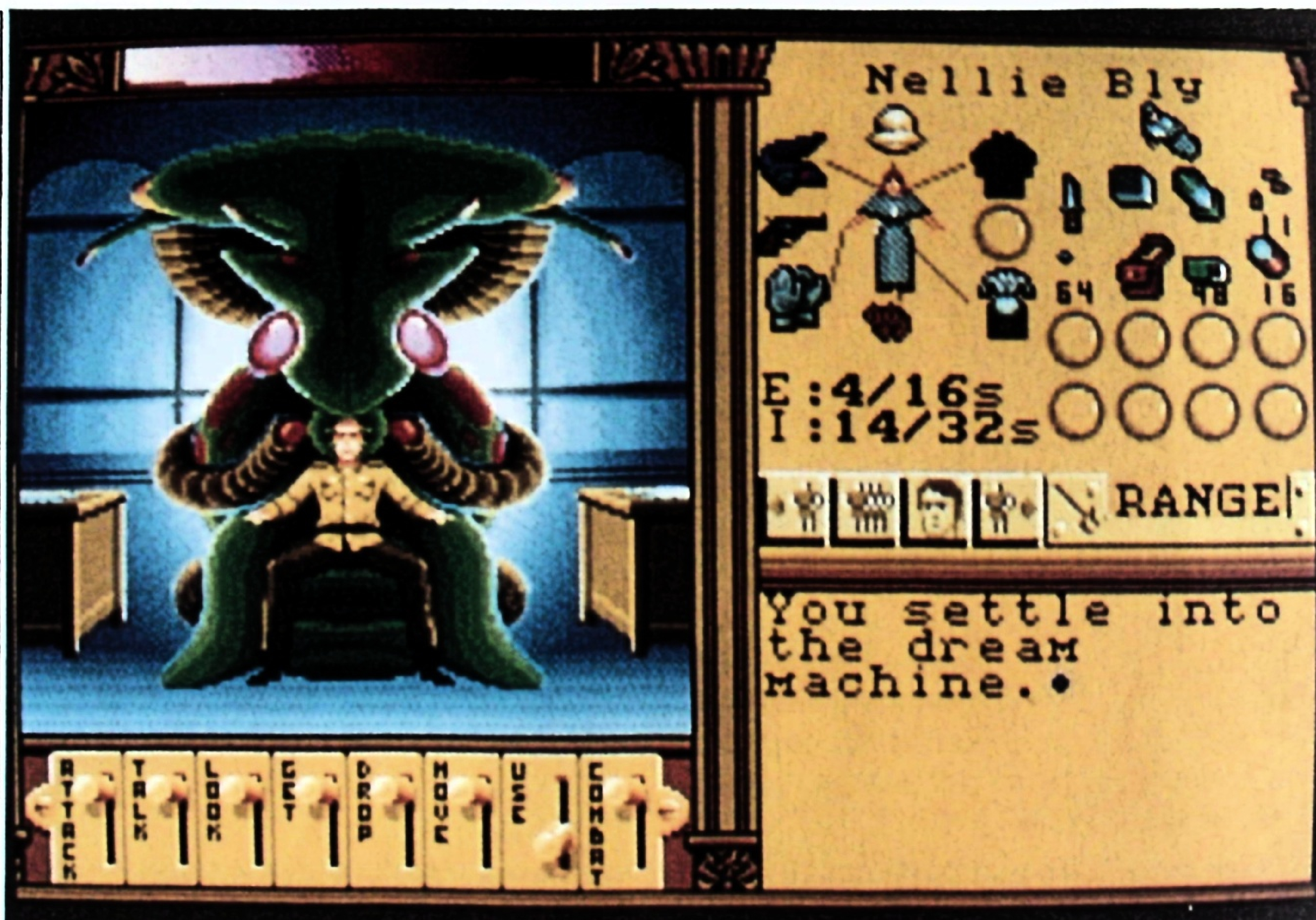
BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Arthur "Lucky" Geraerts

Beschikbaar gesteld door Sierra On-Line Ltd.
(Thanks Annie for the package and press bulletins, which were very helpful)

MARTIAN DREAMS

ULTIMA - WORLDS OF ADVENTURE 2



Origin.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
EMS geheugen: 256k. voor muziek.
Hercules/CGA: NEE.
EGA/VGA/MCGA: JA.
Harddisk: NOODZAKELIJK.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" OF 5.25" (DD OF HD).
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 129,=

"Is there life on Mars?" zong David Bowie lang geleden en na het spelen van MARTIAN DREAMS zou je het haast gaan denken. Wat je ook zou gaan denken is dat programmeur "Lord British" zich de kritieken heeft aangetrokken, dat de nieuwere afleveringen van de Ultima serie meer uitblonken in mooie graphics dan in moeilijkheid, want dit nieuwste produkt van Origin is weliswaar mooi uitgevoerd in 256 kleuren, maar daarbij ook ontzettend ingewikkeld.

4 UITVOERINGEN.

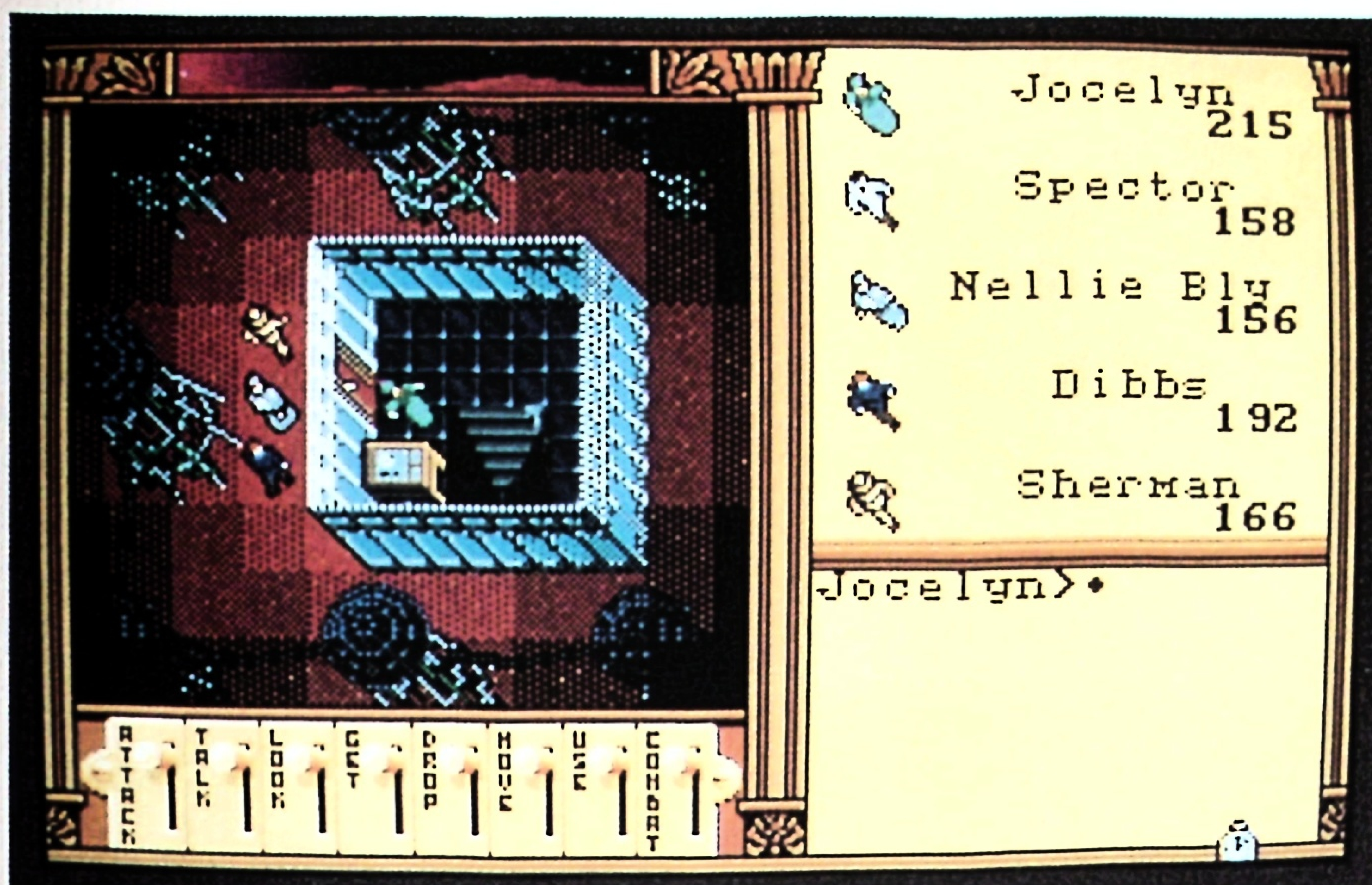
MARTIAN DREAMS wordt geleverd in de bekende kartonnen doos, zoals we die kennen van ULTIMA VI, BAD BLOOD, SAVAGE EMPIRE etc. met ditmaal op de voorkant een afbeelding van de Rode Planeet, waarom alles draait in dit adventure. De 4 verschillende uitvoeringen hebben alleen betrekking op het disketteformaat: 3.5" low- of high density alsmede 5.25" low- of high density. Nogal omslachtig, want in zo'n grote doos hadden ze makkelijk een "dual-pack" kwijtgekund en met zo'n prijs zijn een paar diskettes meer of minder toch te verwaarlozen.
De trend om geen software meer te produceren voor langzame MS-DOS computers is bij Origin nu definitief als maatstaf gekozen: MARTIAN DREAMS is enkel nog te installeren op 286 AT machines met minimaal 10 MHz. kloksnelheid of liefst nog snellere computers.
De installatieprocedure is behoorlijk omslachtig en je moet in ieder geval zorgen voor voldoende vrije geheugenruimte op je harde schijf + een flinke portie EMS-geheugen, als je je muziekkaart wilt inschakelen. Om het spel opnieuw te installeren moet je gebruik maken van de originele diskettes. Tijdens het spelen kan er geSAVE-d worden, maar slechts één versie.

AVATAR, AAN HET WERK!

Het is 1995 en de Avatar (eigen naam invullen) zit weer eens thuis bij te komen van zijn vorige adventures, als hij bezoek krijgt van Dr. Spector, die nog niet eens klaar was met zijn verslag van THE SAVAGE EMPIRE. Na de ontvangst van een mysterieus pakje trekken ze gezamenlijk naar de bergen van Colorado, waar ze het laboratorium vinden van Nikola Tesla, de ingenieur annex uitvinder, die leefde van 1856 tot 1943. Het lab ziet er dus niet zo schoon meer uit, wat verandert als het tweetal door de aanwezige "Orb of the Moon" stapt en terechtkomt in dezelfde ruimte, maar dan 100 jaar geleden. Ze worden begroet door Tesla zelf, die hen een verhaal vertelt, dat nooit in de geschiedenisboeken heeft gestaan: de astronoom Percival Lowell heeft een brandstof ontdekt, waarmee een raket ter grootte van een trein door de ruimte kan reizen. Op de Wereldtentoonstelling te Chicago in 1893 wordt deze raket aan het publiek voorgesteld en gericht op de planeet Mars. Door een ongeluk (of sabotage?) wordt de raket echter een dag te vroeg afgeschoten, terwijl er allerlei -voor ons- historische personages aan boord zijn, die net een rondleiding meemaakten. Nu (in 1895) is er een tweede ruimteraket klaar om gelanceerd te worden met aan boord de Avatar, Dr.Spector, een journaliste met de naam Nellie Bly, Tesla, Sigmund Freud, een technicus en een dokter. Na de landing hebben de drie eerstgenoemden de taak de planeet te verkennen en de vorige expeditie te redden, zodat de geschiedenis blijft zoals wij die kennen.

LIFE ON MARS

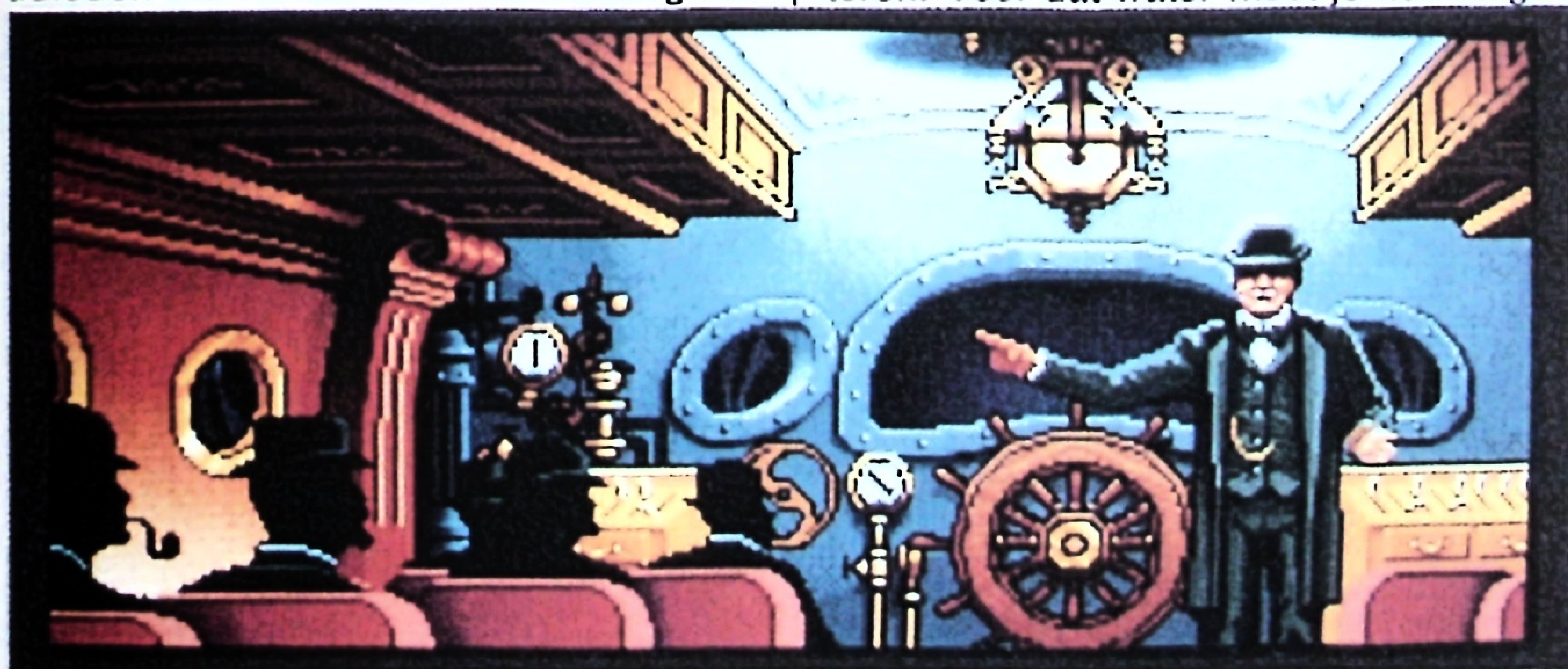
Het bovenstaande is te vinden in één van de bijgeleverde boekjes, getiteld "Time Travel" en in het geanimeerde introfilmpje. Het andere boekje is getiteld "Mysteries of the Red Planet", waarin men informatie vindt over de planeet Mars en de bewoners ervan. Beide boekjes kunnen gebruikt worden voor de beveiliging: voordat de groep het ruimtekanon verlaat, dient een vraag uit één van de boekjes beantwoord te worden. Verder worden we uitgerust met een landkaart van de planeet en een reference guide, waarin de belangrijkste funkties worden opgesomd.
Het beeldscherm wordt gevuld in de bekende nieuwe Ultima stijl: de linkerkant wordt ingenomen door het speelveld, dat in het begin bestaat uit het ruimtekanon met daaromheen het rode landschap met kraters en bergen. Rechts de groepsleden, die door het aanklikken met de muis op allerlei manieren bekeken kunnen worden, kleding kunnen aan- of uittrekken, wapens en items kunnen kiezen. Onderin bevindt zich een paneel met knoppen, waarmee je commando's kunt geven zoals aanvallen, spreken, pakken, neerleggen enz.
In het ruimteschip ligt van alles, wat je eventueel mee kunt nemen en een zeer belangrijk voorwerp is het sextant. Door te praten met je medereizigers kom je al een hoop te weten, waaronder bijvoorbeeld de coördinaten van de landingsplaats van de vorige expeditie, die je als eerste moet gaan zoeken. Dit is niet zo'n probleem, aangezien die vlakbij is. Daar maak je kennis met Dibbs, een Brits militair die



zich aansluit bij je groep. Ook hier is het nodige (en onnodige) voorhanden, maar zorg dat je niet teveel meeneemt, want onderweg is er ook nog een boel te vinden en er zijn beperkingen in je draagkracht, c.q. ruimte. Een tas of rugzak is zeker aan te bevelen. Op de vuurwapens of liever gezegd de munitie moet je zuinig zijn, want aanvullen is duur en in het begin zijn de vijanden niet zo erg moeilijk te verslaan, op de "creeping cactus" na. Deze naam geeft al een indikatie: de levensvormen op Mars zijn plantaardig. Wat buiten rondloopt zijn de lagere levensvormen, de hogere "plantals" woonden in steden ("groves" genoemd) waarvan er nog maar vier over zijn, die nu bevolkt worden door leden van de vorige expeditie. Twee steden zijn meteen toegankelijk: Hellas in het Zuidwesten, waar één zielig mannetje "woont", die door de rest van de expeditie verbannen is nadat hij een geheimzinnig apparaat gebruikt heeft, dat de "Dream Machine" heet. In Elysium in het Noordwesten bevindt zich een ander deel van het team uit 1893, die volgens de anderen gek geworden zijn na een verblijf in dezelfde "Dream Machine" en denken dat ze Marsbewoners zijn. In werkelijkheid zijn de lichamen van deze teamleden overgenomen door Martianen en zijn de mensen zelf opgesloten in de "Dream World", waarin de oorspronkelijke bevolking zich heeft teruggetrokken na een ramp, die zich in het verleden heeft voltrokken.
In Olympus hebben de "normale" expeditieleden zich verschanst onder leiding van een naar mannetje, genaamd Segal en na een opdracht te hebben uitgevoerd om je toegang te verschaffen tot deze stad, kun je hier kennismaken met o.a. Thomas Edison, Sarah Bernhardt en Madame Curie, die je door middel van conversatie aan tips kunnen helpen of je op andere manieren van dienst kunnen zijn.
De vierde stad is Argyre, die geregeerd wordt door de Russische monnik Rasputin en bevolkt wordt door een stel criminelen en pas in het laatste stadium van het spel toegankelijk wordt.

Over Mars en zijn voorgeschiedenis krijg je informatie door te spreken met de "bezeten" bewoners van Elysium, maar ook door het lezen van boeken en "scrolls", die je overal tegenkomt. Doe dit heel nauwkeurig! Zo lees je in één van de scrolls bijvoorbeeld, dat de techniek op Mars op een hoog peil stond, maar dat de machines e.d. zich. allemaal onder de grond bevinden en bediend worden door robots. Als het spel begint werkt er echter niets meer en tot je taak behoort ook het repareren van de krachtbronnen, wat zo snel mogelijk moet gebeuren, anders zit je meteen al vast.

Van de planeet Mars is bekend (o.a. door de NASA foto's) dat over het oppervlak een soort "kanalen" lopen, welke in dit adventure een grote rol spelen. In MARTIAN DREAMS zijn dit enorme goten, waardoor water zou moeten lopen om voor elektriciteit te zorgen en om goederen te transporteren. Voor dat water moet je zelf zorgen door de installatie te repareren, die het poolijs laat smelten. Tot die tijd zijn de "canals" obstakels, waar je alleen overheen kunt door bruggen over te gaan, die bediend worden door handels. In het begin zijn er slechts een paar van die bruggen tot je beschikking; de rest werkt pas als de stroomvoorziening hersteld is.
Niet alleen de techniek is van belang in MARTIAN DREAMS; je dient ook nog enigszins op de hoogte te zijn van tuinieren, aangezien je op een gegeven moment zelf een Martiaantje moet opkweken en wat behendigheid is ook nooit weg. Nadat je één van de Dream Machines hebt gerepareerd en in werking gesteld hebt, moeten er allerlei puzzels opgelost worden om de expeditieleden van Elysium hun lichamen terug te geven.
Dit is zo ongeveer het punt, waar ik zelf volkomen vast ben komen te zitten, want nu moet er een manier gevonden worden om de poolkappen te laten smelten. De lenstorens zijn gerepareerd, maar nu moet de lenzen scherpgesteld worden door het invoeren van coördinaten. Van Percival Lowell krijg je de tip, dat dit gedaan moet worden door bij benadering de tijd van de dag in te tikken. Dat lijkt een makkie, maar met het horloge, dat je vanaf het begin al bij je draagt is niets te beginnen. Ik vermoed dus, dat je eerst moet leren klokkijken op de Martiaanse uurwerken, die je hier en daar tegenkomt. Als iemand van jullie erachter komt, hoe dit in zijn werk gaat, dan zou ik dat graag vernemen.



KONKLUSIE

MARTIAN DREAMS is een grafisch mooi uitgevoerd adventure voor de vastbijters. De muziek is aardig via de diverse muziekkaarten, maar kan gemist worden. Het enige, dat mij stoorde is dat dit spel niet al te best geprogrammeerd is. Als minimum geeft men een kloksnelheid op van 10 MHz., maar op 12 MHz. heeft een gewone AT er al behoorlijk moeite mee. De boel kan wat versneld worden door de optie "no sound" te gebruiken, waarbij buiten de muziek de geluidseffekten via de interne speaker ook niet meer te horen zijn. Vreemd genoeg treden de vertragingen niet altijd op. Op de 386SX met 16 MHz. was er nauwelijks enig verschil waarneembaar, dus mogen we aannemen dat MARTIAN DREAMS pas lekker draait op een 'echte' 386, wat we hier wel een beetje overdreven vinden gezien het feit dat slechts een gedeelte van het scherm wordt gebruikt. Verder niets dan lof over MARTIAN DREAMS: originele plot, lekker gecompliceerd en goed voor vele dagen puzzelwerk.

Jocelyn.

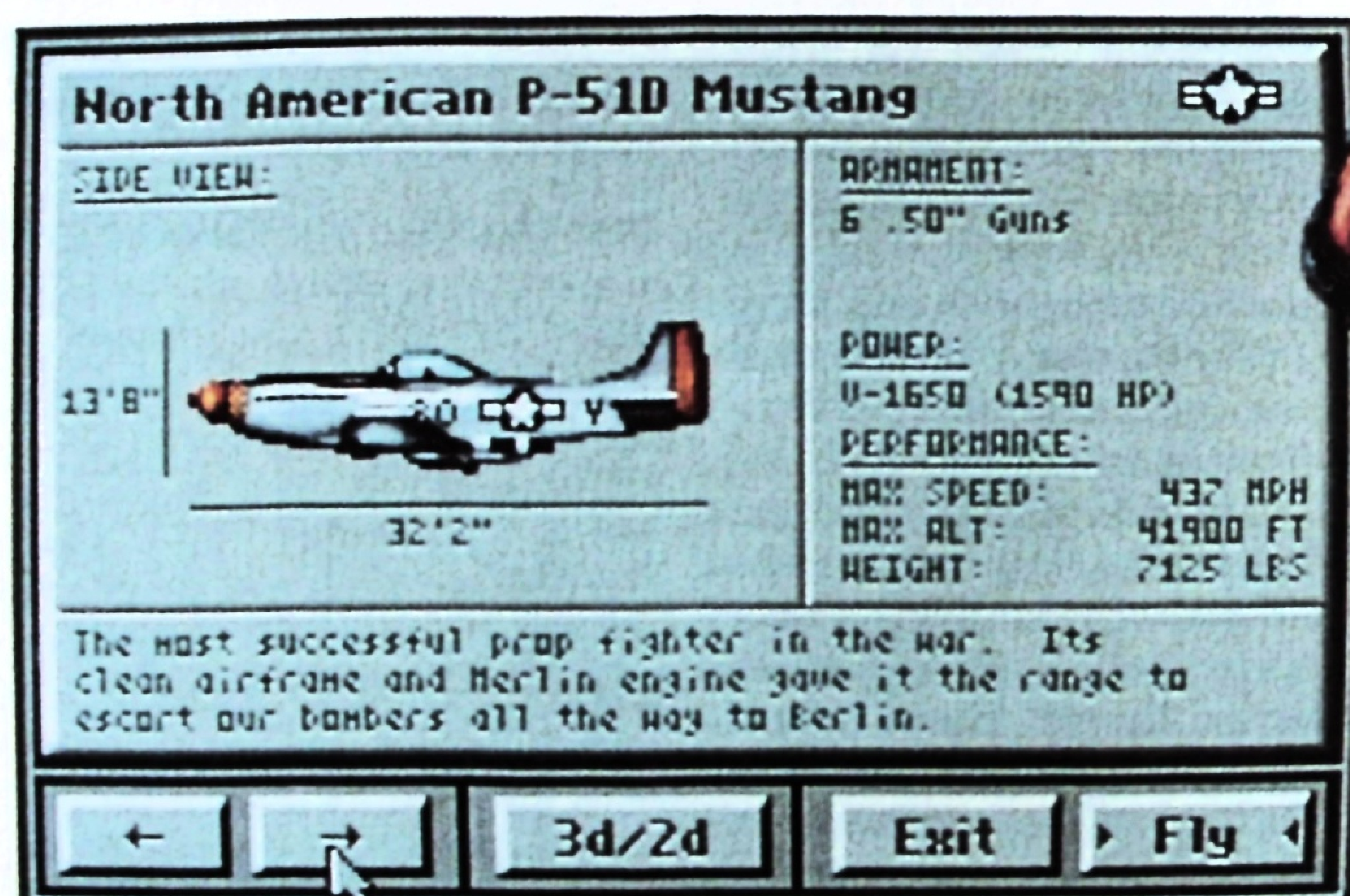
BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

Chuck Yeager's Air Combat.

Electronic Arts.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
MCGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Soundblaster: JA.
Adlib: JA.
Richtprijs: FL. 119,=





"Fly with the Master".

Wie bekend is met de Chuck Yeager flight trainer reeks van Electronic Arts en LHX Attack Chopper of Stormovik van hetzelfde huis zal denken ongeveer te weten wat we van deze flightsimulator kunnen verwachten. In vergelijking tot de oude Yeager versies is dit pakket echter een stuk attraktiever en veel dynamischer. Brent Iverson, de hoofdverdachte in de zaak LHX, heeft een grafisch bijzonder goed pakket afgeleverd, waarin - in de traditie van Chuck Yeager passend- het leerzame met het spannende op het beeldscherm verenigd worden.



Onder de begeleidende (tijdens de vlucht on-line) supervisie van Chuck Yeager kunnen we met zes verschillende toestellen de lucht in gaan, daterend uit drie voor de wapenfeiten van de Amerikaanse luchtmacht zeer belangrijke periodes: de Tweede Wereldoorlog, de oorlog in Korea en in Vietnam. We vliegen de P51-Mustang, de Focke Wulf 190, de Mig's 15 en 21, de F-86E Sabre en de F4E Phantom. Met deze toestellen kan zowel in zelfgemaakte scenario's als in historische, voorgeprogrammeerde missies gevlogen worden tegen een twintigtal andere toestellen, waaronder vliegende forten, B-52's en de eerste operationele Duitse jet's, de Messerschmidt 262. Het aardige hierbij is dat we in de scenario's die we zelf creëren niet gebonden zijn aan de historie en bijvoorbeeld de Mustang kunnen uittesten tegen de Mig-21 of een Phantom -met warmtezoekende raketten- kunnen inzet-

ten tegen propellergedreven vliegtuigen. De omlijsting en de opbouw van de missies zijn bijzonder overzichtelijk en vooral voor de bezitters van een soundcard (AdLib of Soundblaster) zeer attraktief. Chuck Yeager voorziet ons met duidelijke (gedigitaliseerde) stem van aanmoedigingen v<162ór de vlucht of reprimandes en aanbevelingen nà de vlucht. Het stemgeluid is zowel via AdLib als Soundblaster geweldig; het valt echter tegen als we het via de pc-speaker laten komen. Desalniettemin is de bedoeling van de oude baas goed en gaan we gesterkt de lucht in. De muziek en de verdere geluidseffekten van dit spel stijgen niet uit boven het niveau van de eerdergenoemde produkties van EA.

Iedere missie begint in principe in de lucht, op zichtafstand of in de nabije omgeving van de tegenstander. Het pakket is puur gericht op het beoefenen van de 'dogfight' of 'air combat', hetgeen inhoudt dat we niet hoeven op te stijgen of te landen. Het ontwaren van de vijandelijke toestellen kunnen we onszelf zeer gemakkelijk maken door uit het keuzemenu (a là LHX) de optie 'Target info' te kiezen, waarmee de vliegtuigen die we zien worden gelabeld met de naam van het toestel en een percentage dat de trefkans aangeeft met het op dat moment gekozen wapen. Ook kunnen we in hetzelfde menu de optie aanwijzen om vijandelijke toestellen te volgen in een vision-in-vision (Philips toch??) schermpje, (optie target window) dat te allen tijde zichtbaar is. We kunnen dan de verrichtingen van de tegenstander volgen en hierop anticiperen. Natuurlijk hebben we de beschikking over meerdere views via de funktietoetsen, waarbij met de cursortoetsen de kijkrichting bijgesteld kan worden. Dit werkt allemaal bijzonder soepel en als deze toetsen een tweede natuur zijn geworden, is de target window echt niet meer nodig. En dat we wat moeten leren, blijkt ook wel uit de uitstekende handleiding die bol staat van historische en technische feiten, inklusief enkele kleurenplaten van opengewerkte toestellen. En daarnaast natuurlijk de feiten die we moeten kunnen opzoeken om door de offdisk protektie heen te komen. Het vliegen als beroep is in dit programma niet eenvoudig voorgesteld. Zoals we van de voorgaande Chuck Yeager flightsim's gewend zijn, moeten we een behoorlijke portie kennis en ervaring opdoen van het vliegen an sich en alle kenmerken van de te bemannen toestellen. Zo is het vliegen in een Super Sabre F-86E geen eenvoudige klus, wegens de lage wing pressure en lage climb rate, waardoor om de haverklap een stallmelding optreedt. Doodleuk een looping draaien is met dit toestel niet mogelijk en de kans op een vrille of een oncontroleerbare valspiraal is dan ook groot. Het programma leent zich wel om het de speler in het gevechtsdeel te vergemakkelijken (easy aiming, invincibility etc), het vliegdeel is niet te beïnvloeden. Dit deel is dan ook enorm realistisch, inklusief black-outs, het gevaar van overschrijding van de maximale rompsnelheid (de eerste simulatie waarin dit is opgenomen) en de gevreesde vrille. Om echt bekend te raken met een toestel is een derde vliegmode in het hoofdmenu opgenomen: het testvliegen met een toestel. Wat het toestel daarbij kan, wordt in het gevecht altijd gerelateerd aan wat het andere toestel kan. De echte beoordeling komt daarom pas tijdens de dogfight. De hoeveelheid schade die het toestel heeft opgelopen tijdens het gevecht wordt keurig op de HUD vermeld in het percentage van de maximaal toegestane schade. Weten we of we thuis nog halen of niet. Het uitvallen van de boordfunkties, waarbij het toestel gaat trillen, zwaaien, niet meer op de knuppel reageert of de motor uitvalt is bijzonder goed in het programma opgenomen.

De grafische programmering van de toestellen is goed, maar laat bijvoorbeeld ten opzichte van 'The Battle of Britain' in detail en kleurstelling iets te wensen over. De toestellen zijn iets hoekiger en bij het achteraf bekijken van de prestaties in de flightrecorder (hetgeen trouwens wel vanuit iedere denkbare positie te bekijken is) zijn de bewegingen van de toestellen duidelijk gefaseerd, zodat we kunnen zien dat plaatje voor plaatje wordt gegenereerd. Daartegenover staat dat het programma subliem reageert op de knuppel (en het toetsenbord). De besturing is ronduit "smooth" en ook het genereren van de externe views gebeurt zonder enige vertraging. Bijzonder goed. In VGA en MCGA blijkt dat de programmeurs enorm hun best hebben gedaan op de kleurstelling van de lucht, het aardoppervlak en de horizon. Het gronddetail is goed en voor explosies in de lucht wordt gebruik gemaakt van een gebitmapde vuurbal. Deze kunnen we uitzetten, maar het blijkt een handige indikatie te zijn voor het moment waarop de tegenstander down gaat, dus ik heb het aan laten staan. Om eventuele problemen met de snelheid van de videokaart op te lossen, kan het programma worden opgestart in de slow video mode. Het verschil tussen deze mode en normaal heb ik op mijn kaart (1 MB Vram) niet kunnen waarnemen. Maar toch heel netjes dat de voorzorgsmaatregel is genomen. EGA is heel neat, maar geeft een bekend probleem in de beperking van het kleurenpalet (16 kleuren). Vliegtuigen zijn daardoor of niet goed van de grond te onderscheiden of steken niet goed tegen de lucht af. CGA is speelbaar, maar dan zijn alle hulpmiddelen in het programma nodig om de tegenstander te ontdekken. Voor een programma van dit formaat en deze snelheid, is 1,4 MB ruimte op de harde schijf niet veel.

Ik ben zeker gecharmeerd van deze f(l)ightsim, maar wil niet overdrijven. De meerwaarde van het programma ligt in het realisme van de techniek van het vliegen en de variëteit in toestellen die we kunnen bedienen. Het niveau van het spel komt daarmee dik boven F-15 of Falcon AT (niet 3.0), maar blijft onder Jetfighter II en the Battle of Britain. Het spelelement had wat mij betreft uitgebreid mogen worden met een optie om pilot-records op te bouwen. Chuck Yeager Air Combat onthoudt weliswaar welke missies we met succes hebben gevlogen, maar een naamsregistratie zit er niet in. Als laatste een denkertje voor de bedenkers van de besturingslay-out. 'Shift-1' is 'map window' on/off en '1' is 0% motorvermogen. Voor de gehaaste speler in paniek met een Mig-21 op zijn/haar staart toch steeds weer een raadsel waarom de motor afslaat.
Al met al is dit weer een bijzonder goed gelukt pakket met zekere historische en vliegtechnische waarde, dat ik op de plank zet naast de in vrije uren in elkaar gezette modelvliegtuigen.
Nog even een wijze les: Closely monitor throttle and airspeed and gain altitude before engaging.

Douwe.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

AMIGA

Of deze simulator uitgebracht wordt voor de Amiga is nog niet bekend. Dit programma mag niet worden verward met Chuck Yeager's A.T.F. 2.0 waarvan je de recensie (Amiga versie) op pagina 42 kunt vinden.

Champion of the Ray.

P.S.S.
PC & Compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA/VGA: 16 kleuren.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Soundblaster: JA.
AdLib: JA.
Roland MT-32: JA.
Richtprijs: FL. 89,=

Champion of the Ray is een spel dat we voor het gemak op één lijn mogen stellen met Domark's "NAM" vanwege het spelidee en met het wat oudere spel "Defender of the Crown", wegens de spelopzet en de speluitvoering. De essentie van het spel kan het beste omschreven worden als een politiek/strategische worsteling om de heerschappij van India, ten tijde van de Europese (Engelse) kolonisatie, toen India nog verdeeld was in een groot aantal verschillende autonome monarchieën, geleid door maharadja's, koningen en prinsen.

In het spel kan de speler als rol één van zes personages kiezen, waarmee een groot deel van de uitgangspositie voor het spel al bepaald wordt. Zo kunnen we leider worden van de Punjab, maharadja van de Sikhs of gouverneur van de Engelse of Franse kolonie. Deze personages, waarvan de speler er dus één is, betwisten elkaar om de heerschappij in India, middels het uitoefenen van diplomatie en indien nodig militair ingrijpen. Zoals te doen gebruikelijk in dit soort spellen ligt de basis van macht bij de gunst van het volk. Het probleem is echter dat we veel geld nodig hebben om onze ambities te bewaarheden en met belastingen maken we ons zelf impopulair. Met het inlijven van burgers in het expeditieleger om de Sikhs te bestraffen of voor gebiedsuitbreiding maken we ons zelf nog minder populair. Ziehier de kernproblematiek van het spel.



Het pakket zelf valt zwaar tegen in de uitvoering, gegeven de huidige marktstandaarden. Dit geldt voor de lay-out, de grafische afwerking en programmering (maximaal EGA), geluid, animatie, spanning en algemene vormgeving. Het ergste zijn de onoverkomelijke disk-wachttijden. Zelfs op mijn 18ms schijf wekte dit enorme ergernis. Het geluid van het programma valt zo nu en dan zonder aanwijsbare redenen uit (Soundblaster en AdLib) of begint niet eens. Joystick en muisbesturing kunnen in het beeldscherm niet met elkaar overweg, zodat de (muis) cursor steeds ongecoördineerd over mijn scherm schiet. In de magere handleiding (Atari, Amiga en MS-DOS) is eigenlijk geen aandacht besteed aan de technische aspekten, waarmee de koper eenzaam wordt achtergelaten met een probleemspel. Het spel wordt wegens de saaie lay-out en zwakke vormgeving en wegens het toch wat beperkte spelgegeven al snel vervelend. We blijven steeds dezelfde beslissingen nemen, gebaseerd op summiere informatie die we op billboards aangereikt krijgen (als in een stomme film, hetgeen voor dit spel opgaat). De animaties die het spel kent (tussen- en beginanimaties, olifantenrennen, tijgerjacht en zwaardvechten) zijn naïef geprogrammeerd, missen iedere vorm van diepte en bieden geen uitdaging. Het zwaardvechten bijvoorbeeld is niets beter dan het zwaardvechten uit "Defender of the Crown", hetgeen toch al een heel oud spel is.

Over dit spel is daarmee weinig goeds te melden. Een softwarehuis dat niets doet aan ontwikkeling van haar grafische programmering en blijft voortborduren op oude technieken, kan niet overleven, hoe mooi of ingenieus de spelopzet ook is. Met dit pakket zij bewezen dat het leven van een speltester niet altijd een lolletje is.

Douwe.

BEELD:	6
GELUID (als het er is):	5
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	4

Het kan nóg erger:

BACK TO THE FUTURE 3

Dit spel heeft een prachtige demo met schitterende muziek via AdLib of Soundblaster (een Amiga wordt hier verlegen van) en wanneer deze demo in een softwarewinkel wordt getoond zullen de pakketten als warme diskettes over de toonbank gaan. Deze demo refereert geheel aan de speelfilm (fraaie plaatjes van de hoofrolspelers en de auto uit de film) maar laat niets van het spel zelf zien, dus knoop onderstaande waarschuwing maar in je portemonnee als je op spellenjacht gaat.

Het spel zelf is grafisch een MSX-1 onwaardig en het geluid is hopeloos. Het programma is ronduit slecht (met bordjes gooien naar schietende cowboys en met een houten paard over gaten springen) en alleen kinderen die nog geen ervaring hebben met arcadespellen zullen hier misschien nog enige lol aan kunnen beleven. Ken je zulke kinderen, wacht dan tot het spel in de 'low-budget' terecht komt en betaal er niet meer voor dan ca. FL. 25,=.

Wij hadden een pré-produktie versie zodat we nog geen prijs weten maar het zou natuurlijk het mooiste zijn als het spel helemaal niet uitgebracht wordt in Nederland.

Het leven van een speltester kan dus soms nog erger verziekt worden.

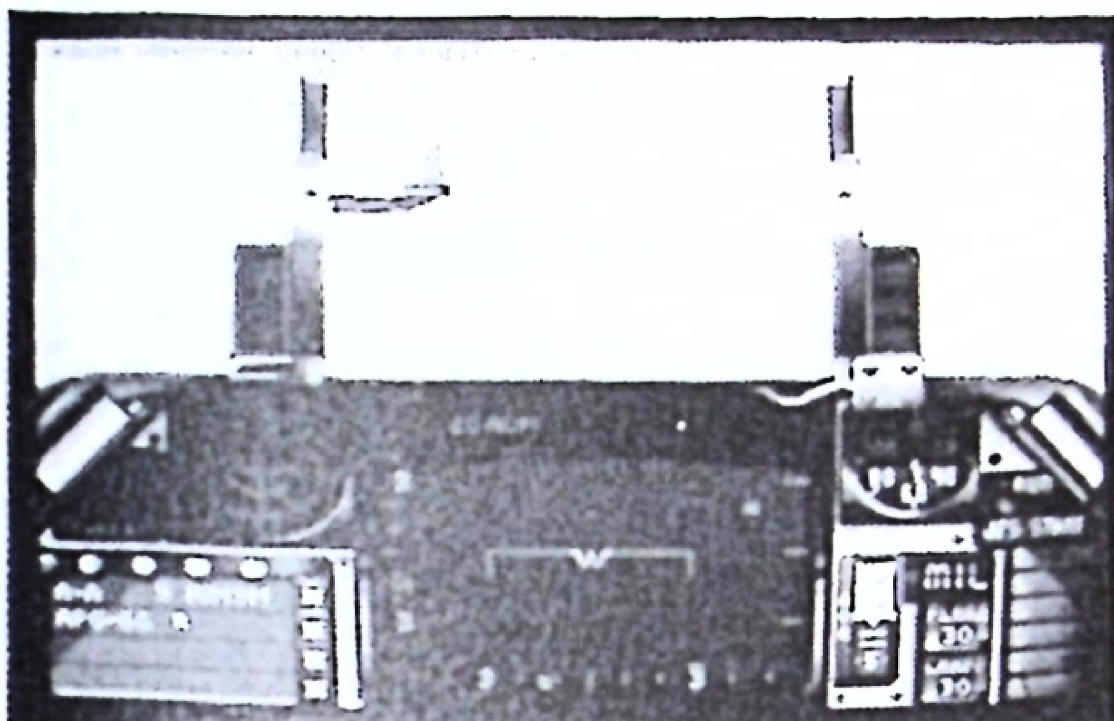
BEELD:	2
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	4

Alfred.

PREVIEWS

FALCON 3.0 DEMO.

Sphere Inc.
PC/AT & compatibles.



LANG GEWACHT, NOG NIET UIT.

Om het smachtende publiek zoet te houden heeft Sphere Inc. (Spectrum Holobyte) een smaakmakende (speelbare) demonstratie diskette uitgegeven van het (naar verluidt) in september uit te geven pakket Falcon 3.0. Zoals te doen gebruikelijk zat de redaktie van de SOFTWARE GIDS er meteen bovenop. Een kort verslag van het lekkers dat ons staat te wachten.

De in Falcon 3.0 gebruikte VGA graphics zijn voortreffelijk, zowel in de keuze van gedigitaliseerde beelden tijdens de intro en tijdens de vlucht, als in de gebruikte programmering van de objekten. Toestellen zijn veel fijner weergegeven dan in andere vergelijkbare programma's en de cockpit lay-out en het instrumentarium zijn hoogst realistisch afgebeeld. Voor de terreinweergave is gebruik gemaakt van een 'checker' patroon in pastelkleuren, waarin hoogteverschillen en reliëf duidelijk en gradueel zijn opgenomen. Een berg of heuvel verschijnt niet meer uit het niets midden in een veld, maar wordt glooiend opgebouwd. Falcon 3.0 maakt in tegenstelling tot de voorgaande versie, op een goede manier gebruik van de gangbare geluidskaarten, waarbij gedigitaliseerde conversaties tussen piloten zijn opgenomen (niet op pc-speaker). De standaarduitrusting van de Falcon F-16 is niet gewijzigd, hetgeen het de oprechte falconier alleen makkelijker kan maken. Daartegenover staat een keur aan externe en interne views, waaronder een scherm waarin in drie deelschermen de lokatie van het target, de heading van het toestel en een 360° panoramaview is opgenomen. Dit maakt het over de schouder kijken wel erg eenvoudig.

In het uit te komen pakket zijn drie scenario's opgenomen: Kuwait(!), Panama en Israël: gezamenlijk goed voor 270.000 m2 mijl. Het pakket kan interakteren met in ontwikkeling zijnde pakketten van Sphere, aangaande de A-10 Tank Killer en de M1 Abrams tank. Deze interaktie van de drie pakketten op één slagveld, zowel als head-on combat tussen twee Falcon's laat zich regelen via modem, maar kan ook op een netwerk geïnstalleerd worden (welke netwerk software is nog niet bekend). Voor zover de demo dit laat beoordelen is Falcon 3.0 niet gemaakt voor nerveuze vliegers met jittery joystick fingers of te weinig vlieguren. Een vaste hand en stalen zenuwen zijn voor dit pakket zeker nodig. We wachten in spanning af. In ieder geval heeft voor mij deze demo de pijn van het wachten iets verzoet. Als het uiteindelijke pakket binnen is mag de lezer een zeer uitgebreide test verwachten.

Douwe.

3-D Construction Kit



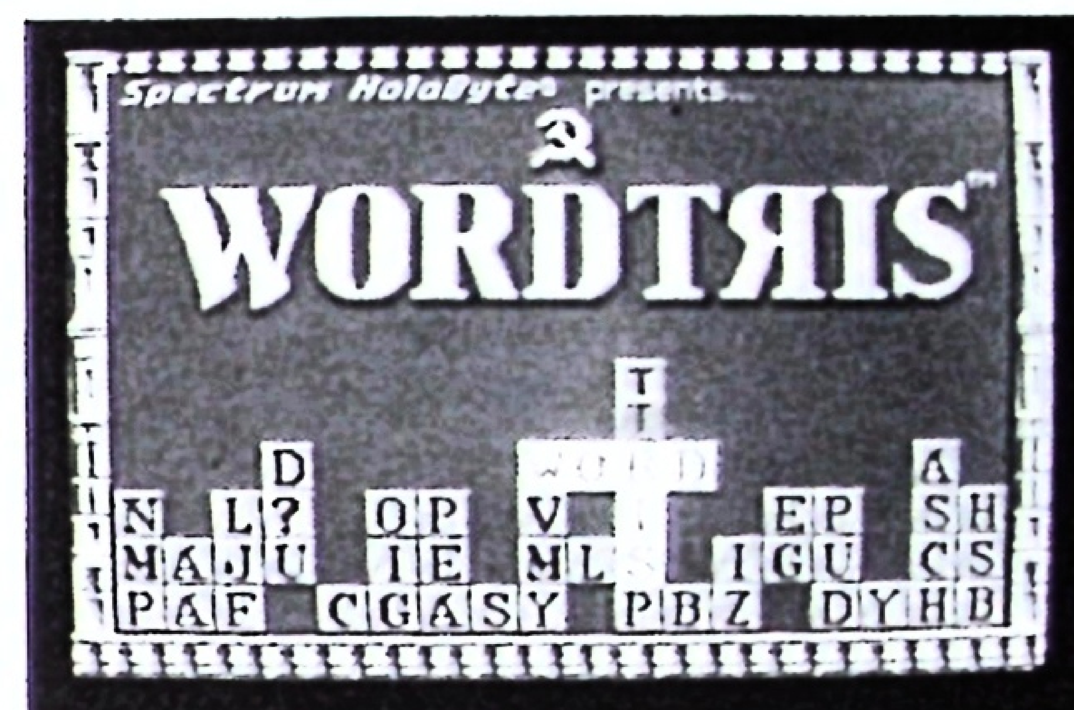
We hebben al een pré-produktie versie en het definitieve programma verschijnt binnenkort voor zowel PC, Atari-ST en Amiga maar is te uitgebreid om nog in dit nummer te kunnen plaatsen. Douwe heeft de taak op zich genomen om deze software grondig te onderzoeken en in het komende nummer zul je dan ook een uitgebreid verslag vinden van dit unieke pakket. Wat we - tot nu toe- gezien hebben is echter veelbelovend. Voor de PC en de Amiga gaat dit pakket ca. FL. 170,= kosten en Atari-ST versie krijgt een prijskaartje van ca. FL. 140,=.

ULTIMA 7



Hiervan ligt alleen nog de demo op mijn buro. Origin gaat maar door: weer mooier, nog uitgebreider. Hopelijk is deze Ultima weer eens lekker moeilijk. Waar Origin ook mee doorgaat is de programmeertechniek zodat deze aflevering uit de ULTIMA serie weer ietsje trager is. De bezitters van een XT kunnen echt niet meer meedoen en waarschijnlijk zullen de trage AT's binnenkort ook moeten afhaken want -wat snelheid betreft- hebben we al een voorproefje gehad van Origin met MARTIAN DREAMS (zie pag. 30 van dit blad). ULTIMA 7 is aangekondigd voor de herfst en hopelijk kunnen we in het komende nummer de recensie plaatsen.

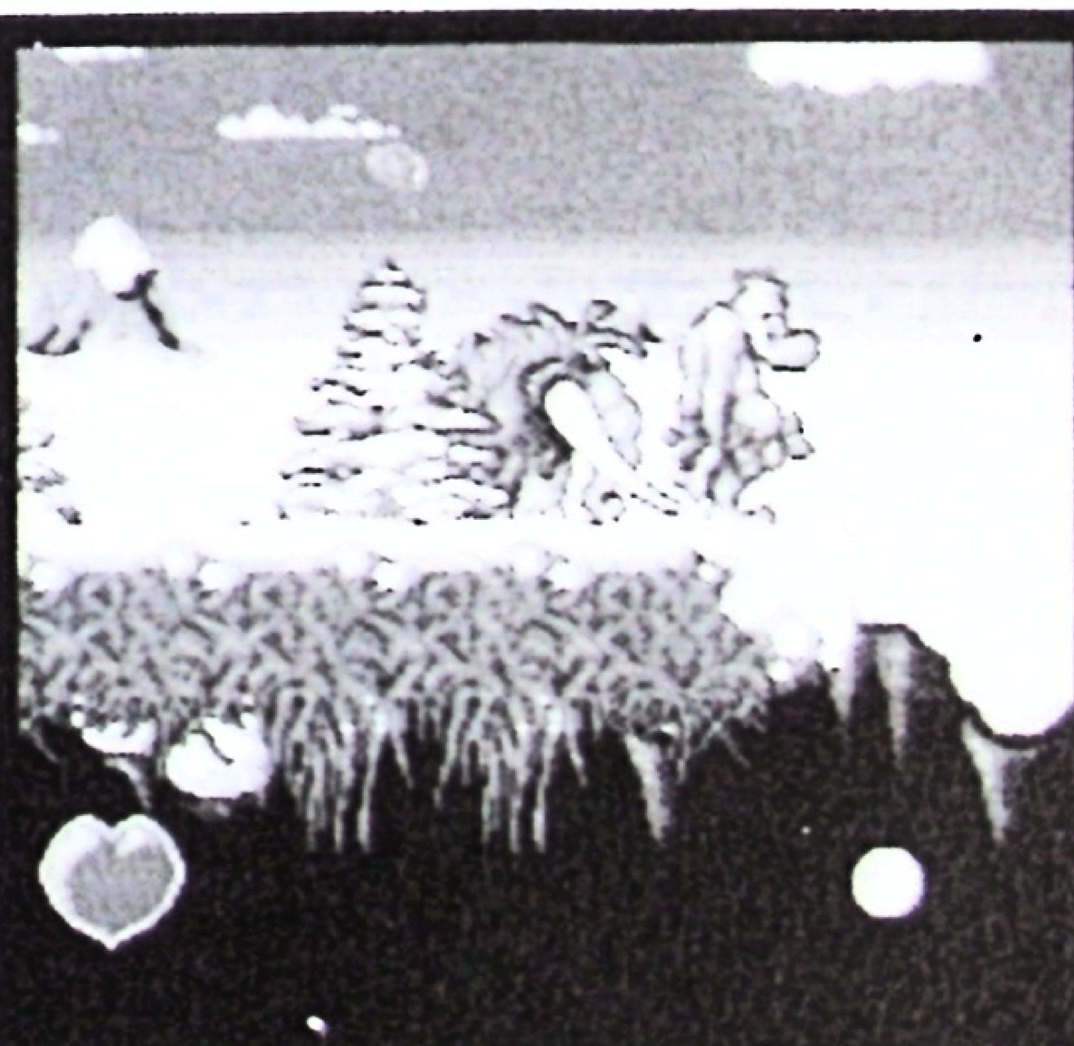
WORDTRIS



Hiervan heb ik ook weer alleen een (speelbare) demo die eigenlijk al voldoende is voor een recensie, maar we wachten nog even op het definitieve spel. WORDTRIS is gewoon TETRIS maar dan met letters i.p.v. gekleurde blokken of hoofden (zoals in FACES). Het zal duidelijk zijn dat voor deze TETRIS variant, die ook wel SCRABBLE variant genoemd mag worden, een goede kennis van de Engelse taal noodzakelijk is. Voor de liefhebbers is WORDTRIS uiteraard weer verplichte kost.

AMIGA

CHUCK ROCK



Dit spel is inmiddels uit, maar kon niet meer als recensie in dit blad. CHUCK ROCK is een arcade spel met 500! velden. Nu eens niet schieten, maar met de buik van een dik mannetje iedereen en alles omver duwen. Schitterende beelden, prima geluid en volop humor. DOEN! Prijs: FL. 89,=

Alfred.

MEGATRAVELLER 1: The Zhodani Conspiracy

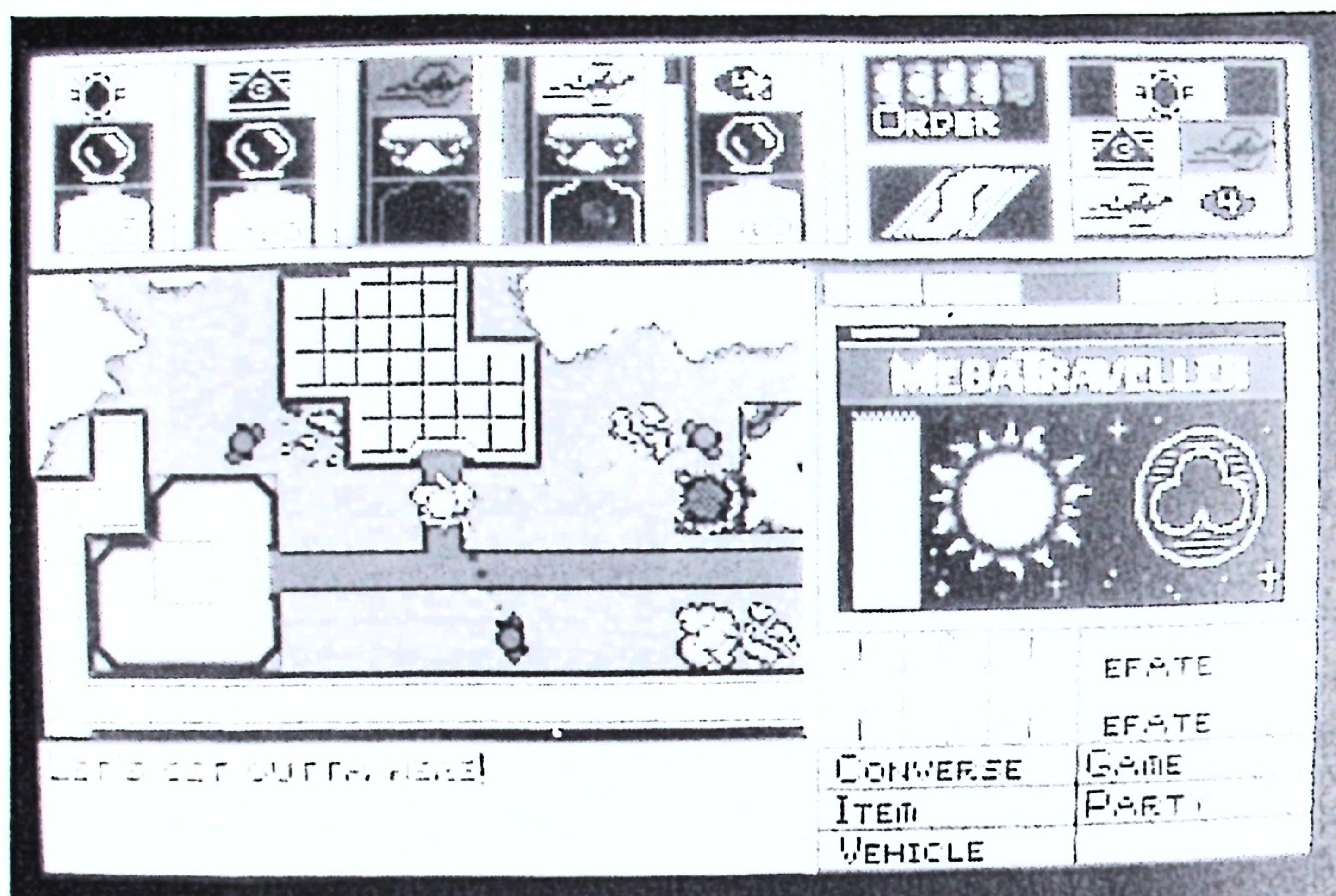
Empire Strategy.
PC & compatibles.
RAM: 512 Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA (16 kleuren).
TANDY: JA.
MUIS: JA.
JOYSTICK: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Covox Sound Master: JA.
Richtprijs: FL. 119,=

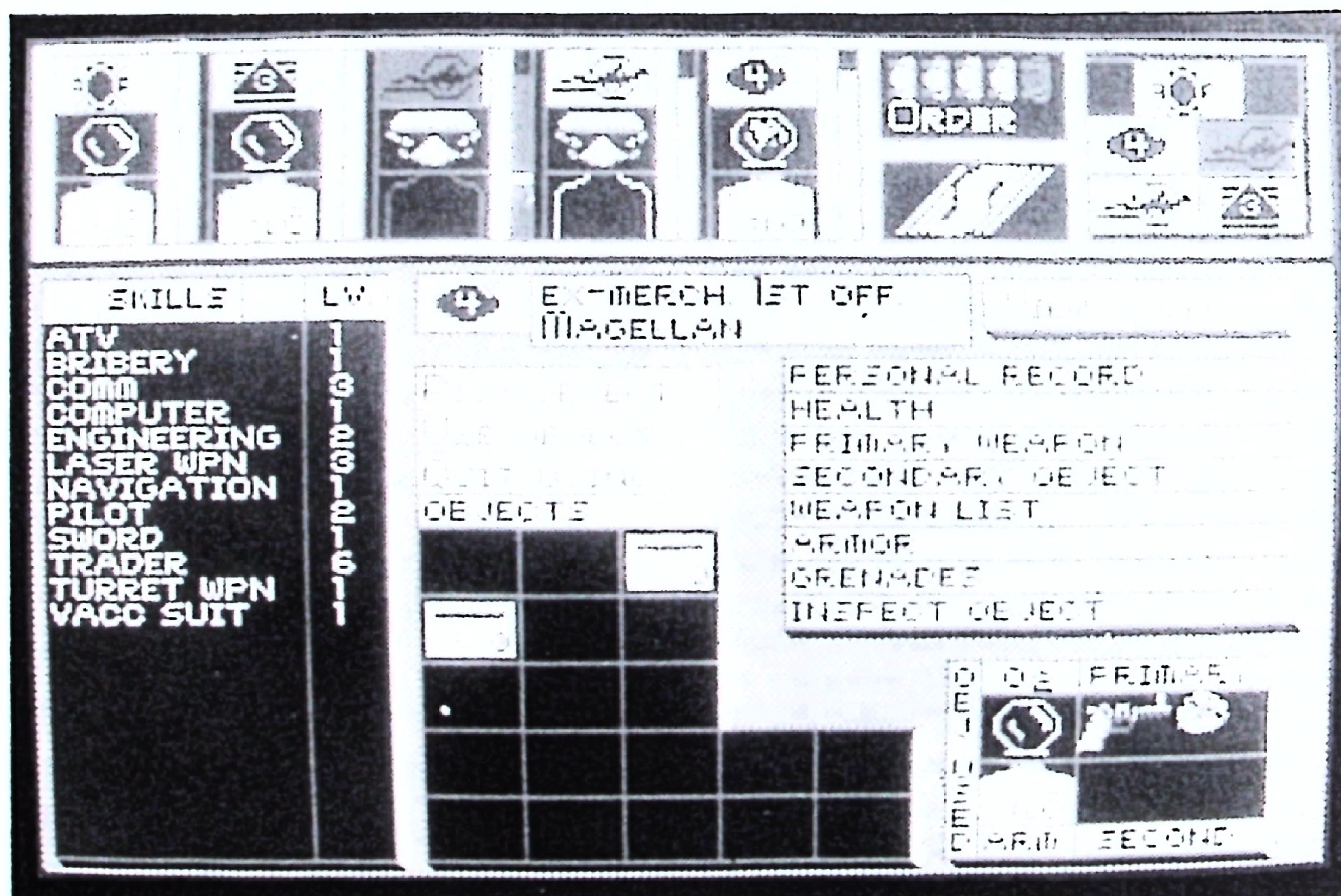
In de stevige kartonnen doos zitten behalve de diskettes een uitgebreide handleiding van 150 bladzijden, een behoorlijk grote sterrenkaart en een bestelbon voor een Clue Book, dat het laatste redmiddel kan zijn voor wanhopige spelers die maar niet verder komen. Naar mijn bescheiden mening zal de gemiddelde adventure liefhebber echter geen gebruik hoeven te maken van deze bestelbon, maar ik loop op de zaken vooruit. Het spel kan gespeeld worden vanaf de diskettes of geïnstalleerd worden op harddisk. De beveiliging bestaat uit vragen die alleen met behulp van de handleiding beantwoord kunnen worden.

HET SPEL

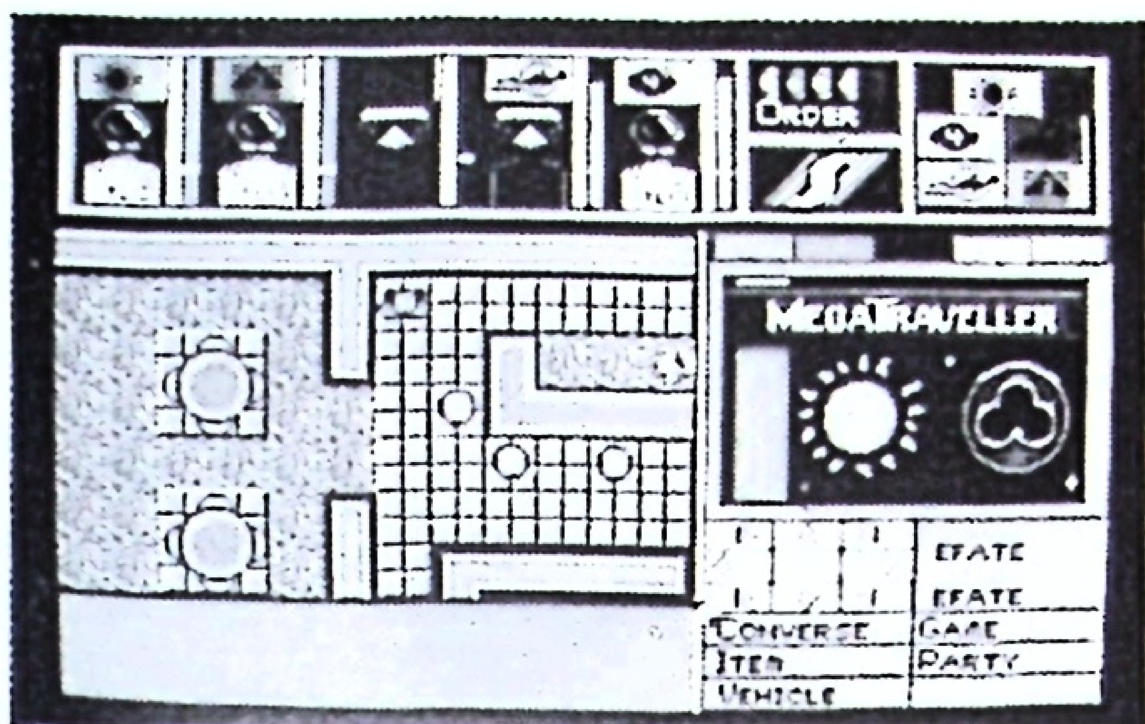
Na enkele eeuwen van ruimteonderzoek en verkenningen blijkt dat de kosmos verschillende vormen van intelligent leven bevat. De twee grootste menselijke samenlevingen in dat geheel, de Zhodani en the Third Imperium, hebben vanaf het eerste kontakt in het jaar 5018 met elkaar overhoop gelegen. Hieruit volgden natuurlijk verschillende oorlogen die jarenlang duurden. Na een relatieve rust blijkt dat de Zhodani een komplot hebben uitgedacht en jij komt daar "toevallig" achter doordat een geheim agente in het nauw je snel wat toefluistert in een bar om je hulp te krijgen. Ze fluistert nog de naam Arik en de planeet waarop hij verkeert en je zoektocht naar deze persoon is begonnen. Een nadeel is dat de planeet ver weg is en een Jump2 motor noodzakelijk is om daar te komen. Uiteraard kan die motor gekocht worden maar wel tegen een gigantische prijs die je eerst bij elkaar moet verdienen door te gaan handelen of voor het beroep van ruimtepiraat te kiezen.

Hier begint de moeizame weg naar het verkrijgen van geld en kennis die nog moeilijker gemaakt is doordat het vliegen in de ruimte allesbehalve gemakkelijk is.





Het kost vaak veel tijd alleen maar om je ruimteschip op koers te houden en daar te krijgen waar jij het wilt. Dit onderdeel heb ik dan ook als onnodig moeilijk ervaren wat het algehele plezier dat dit spel geeft toch drukt. Verder zijn het verhaal en de personen die je ontmoet zeer interessant. Om dit allemaal voor elkaar te krijgen moet je een groep samenstellen. Dit is leuk gedaan door Empire Strategy maar geeft beginnende spelers wel een overvloed aan keuzes. Er zijn ruim 70 eigenschappen en vaardigheden die je kan ontwikkelen, iets wat ik persoonlijk wat teveel van het goede vindt. De programmeurs verdedigen deze opzet met de opmerking dat, hoewel je nu niet alle vaardigheden kunt gebruiken, dit in het vervolg op dit spel waarschijnlijk wel aan de orde komt en je de karakters dan kan meenemen naar dat spel. Indien je het genereren van karakters niet op prijs stelt kan je met een voorgeprogrammeerde groep op stap die in de praktijk best goed voldoet. Indien een lid van je groep sterft of niet voldoet dan bestaat de mogelijkheid om hem of haar om te ruilen bij aankomst in een haven. Ten aanzien van een vervolg op dit spel nog dit: de hele opzet van Empire Strategy is het opstapelen van een vervolgcyclus als we de inhoud van de handleiding en sterrenkaart mogen geloven. Zo staan op de bijgeleverde kaart enkele honderden stelsels met allerlei planeten maar slechts 8 stelsels met een totaal van 28 planeten zijn voor The Zhodani Conspiracy toegankelijk, hetgeen toch een beetje teleurstelt. Maar niet getreurd, er zijn vol-



doende puzzels op te lossen, wezens aan te spreken, spullen zoals wapens en computers te koop en komplotten te ontmaskeren om toch lang bezig te zijn en heeft bijv. Wizardry het plezier van verschillende delen niet bewezen?

BEELD EN GELUID

In VGA krijg je slechts 16 kleuren maar die zijn wel behoorlijk goed gebruikt. De omgeving doet prettig aan en er zijn volop objekten te zien. Het scherm geeft een bovenaanblik op de groep die als één persoon is afgebeeld bij gewone situaties en gesplitst kan worden in zes karakters bij gevechtshandelingen. Boven aan het scherm staan de verschillende leden van de groep afgebeeld met een aanwijzing over hun fysieke gesteldheid en evt. de voorraad zuurstof die nog beschikbaar is. Tevens kan aan de vorm en kleur van het karakter de beschermende kleding herkend worden. Zowel in EGA als in CGA is het spel grafisch goed verzorgd waarvoor een kompliment op zijn plaats is. Op de doos staat duidelijk dat het spel met Adlib beluisterd kan worden, waarmee we dan getrakteerd worden op muzikale score, gedigitaliseerde spraak en realistische soundeffects. U voelt het al aankomen: **absoluut niets te horen!** Sterker nog, bij het opstarten krijgt men de keuze tussen geen geluid, interne speaker of Covox Sound Master. Helemaal geen Adlib keuze waarmee zo geadverteerd wordt op de verpakking. Reden genoeg voor strafpunten op dit onderdeel. Helaas bezit ik geen Covox maar misschien kan Alfred iets vertellen over geluid bij zijn bespreking van deel twee.



BEDIENING

Het spel kan met toetsenbord, muis en joystick uitstekend gespeeld worden. Het onderdeel vechten kan soms problemen opleveren. Terwijl de tegenstanders het vuur openen met allerlei nare laserwapens moet eerst de groep geselekteerd worden en de opdracht gegeven worden om te verspreiden. Ondertussen hebben we al twee gevoelige treffers te pakken. Dan kan je ieder karakter zijn of haar doel aanwijzen en laten verplaatsen naar een andere lokatie. Onderwijl gaat de tegenstander lustig verder met schieten zodat je al gevoelige klappen hebt opgelopen voordat je iets daadwerkelijk terug kan doen. Niet leuk als je groep (vooral in het begin) nog zwak is.

KONKLUSIE

Een heel aardig spel met een goed verhaal en legio mogelijkheden om tot hetzelfde doel te komen. Ergens "vast komen zitten" is er dus niet bij doordat meerdere oplossingen bestaan voor problemen en obstakels. Dit soort programmering is te vergelijken die van Starflight 1 en 2. De vele mogelijkheden, talenten, wapens, eigenschappen kan teveel van het goede zijn voor beginnende spelers. Hierdoor scoort Megatraveller 1 bij spelkwaliteit een 8 bij mij. Zij die echter al snel door de vele bomen het bos toch kunnen onderscheiden en over voldoende geduld beschikken zullen het spel zeker hoger waarderen. En Alfred, hoe is deel twee?

Frans

BEELD:	8
GELUID (pc speaker):	6
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	8

AMIGA

MEGATRAVELLER 1 is ook verkrijgbaar voor de Amiga en wel voor FL. 99,=. Deze versie heeft -uiteraard- geen geluidsproblemen zodat we bij de beoordeling van het geluid en bij de prijs een puntje kunnen optellen.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MEGATRAVELLER 2: Quest For The Ancients

Ik kan over deel twee minder vertellen dan Frans verwacht want ik heb slechts een demo. In ieder geval heeft dit deel 256 kleuren in VGA-mode en wordt de AdLib kaart bij deze opvolger wel degelijk ondersteund. We kunnen er zondermeer vanuit gaan dat MEGATRAVELLER 2 moeilijker en uitgebreider is dan het eerste deel dus iedereen die naar aanleiding van de bovenstaande recensie deel 1 niet zit zitten hoeft aan deze tweede versie helemaal niet te beginnen.

Het aantal sterrenstelsels is uitgebreid naar 14 en het aantal werelden naar 100. Wie niet genoeg heeft aan de 70 eigenschappen en vaardigheden die deel 1 te bieden heeft kan in deel twee z'n hart ophalen; het aantal is verhoogd naar 125! Verder meer wapens, vijanden etc.

Deel twee is een op zichzelf staand programma zodat het niet noodzakelijk is om deel 1 eerst door te worstelen, maar gezien de moeilijkheidsgraad van het eerste deel is het wel aan te raden om met deel 1 te beginnen. Het duurt nog even voordat deze nieuwe versie verschijnt, dus met deel 1 kun je rustig ervaring opdoen.

Alfred.

TIMEQUEST

Legend Entertainment Company.
PC/PS1/PS2 & compatibles.
RAM: 512Kb.
Hercules: met emulator.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5"
Realsound: JA.
AdLib: JA.
MT-32: JA.



SORCERORS GET ALL THE GIRLS van hetzelfde softwarehuis werd in Software Gids nr. 8 gerecenseerd door Martijn van Gessel, die in zijn konklusie de wens uitbracht, dat Legend meer van dit soort spellen zou produceren in de toekomst. Die wens is nu al in vervulling gegaan, aangezien we binnen afzienbare tijd dit TIMEQUEST kunnen verwachten. Omdat deze recensie wordt geschreven aan de hand van een pré-produktieversie, kunnen we nog geen prijsindikatie geven, maar gezien het feit dat de uitvoering van TIMEQUEST exact gelijk is aan die van SORCERORS etc. zal de richtprijs vermoedelijk ook wel rond de FL. 100,= zijn.

HET SPEL

TIMEQUEST start op in het Hoofdkwartier van het Temporal Corps in het jaar 2090, waar je van General Drexler de opdracht krijgt één van je kollega's op te sporen. Het Temporal Corps heeft de beschikking over een tijdmachine -de Interkron- waarvan alle stafleden die uitgerust zijn met een speciale armband gebruik kunnen maken. De bewuste kollega (Lieutenant Vettenmyer) heeft zelf zulke armbanden gefabriceerd, is daarmee door de tijd gaan reizen en heeft ze aan allerlei historische figuren uitgedeeld, waardoor de loop der geschiedenis ingrijpend is veranderd.

Er zijn tien verschillende opdrachten, die omschreven zijn in de "briefing papers", welke je bij je draagt en die op hun beurt weer verwijzen naar de handleiding van het spel. Buiten het vervullen van deze opdrachten moet je ook nog aan de hand van tips, die overal in het spel voorkomen, de schuilplaats van Vettenmyer zien te vinden en met deze delinquent afrekenen.

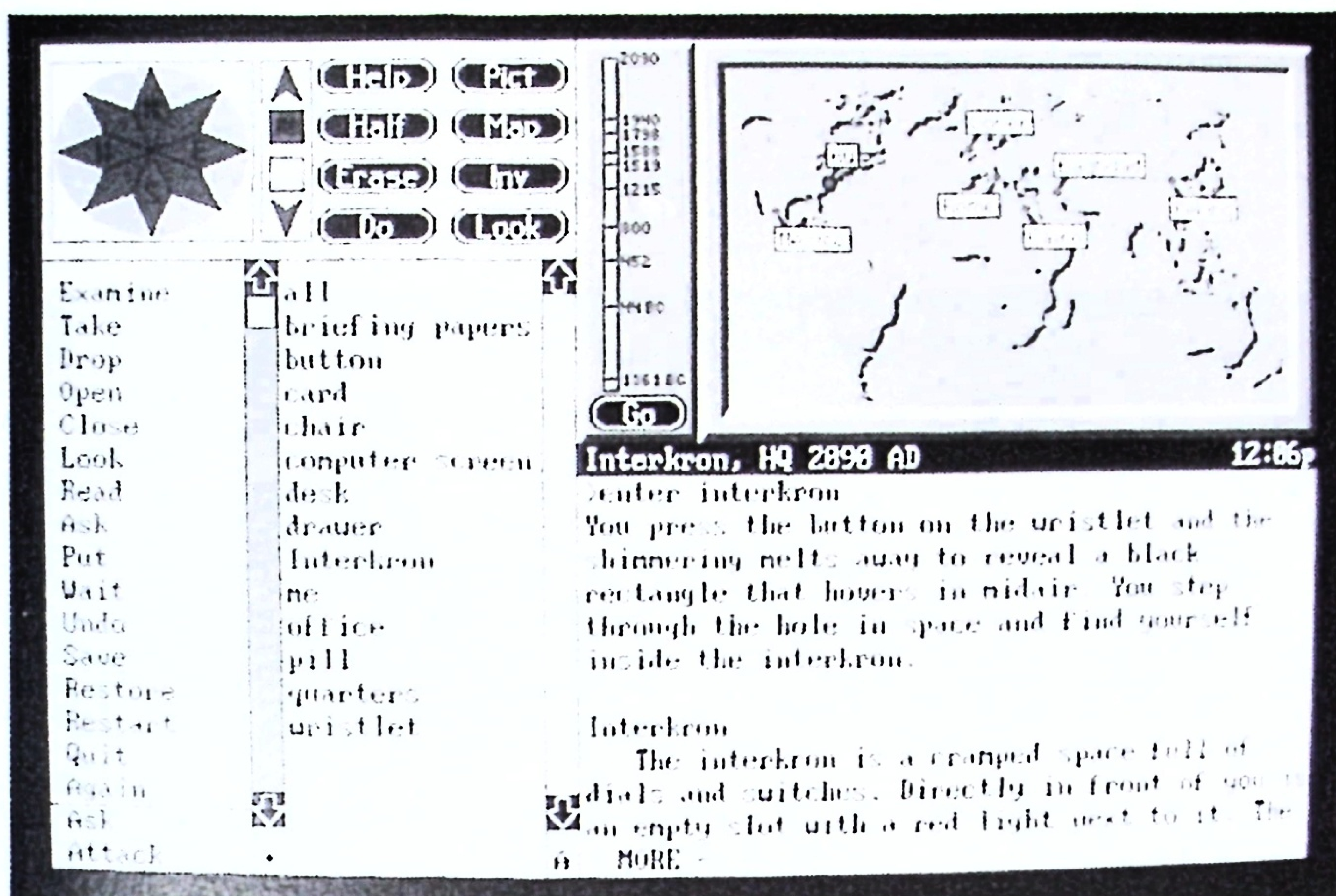
TERUG IN DE TIJD......

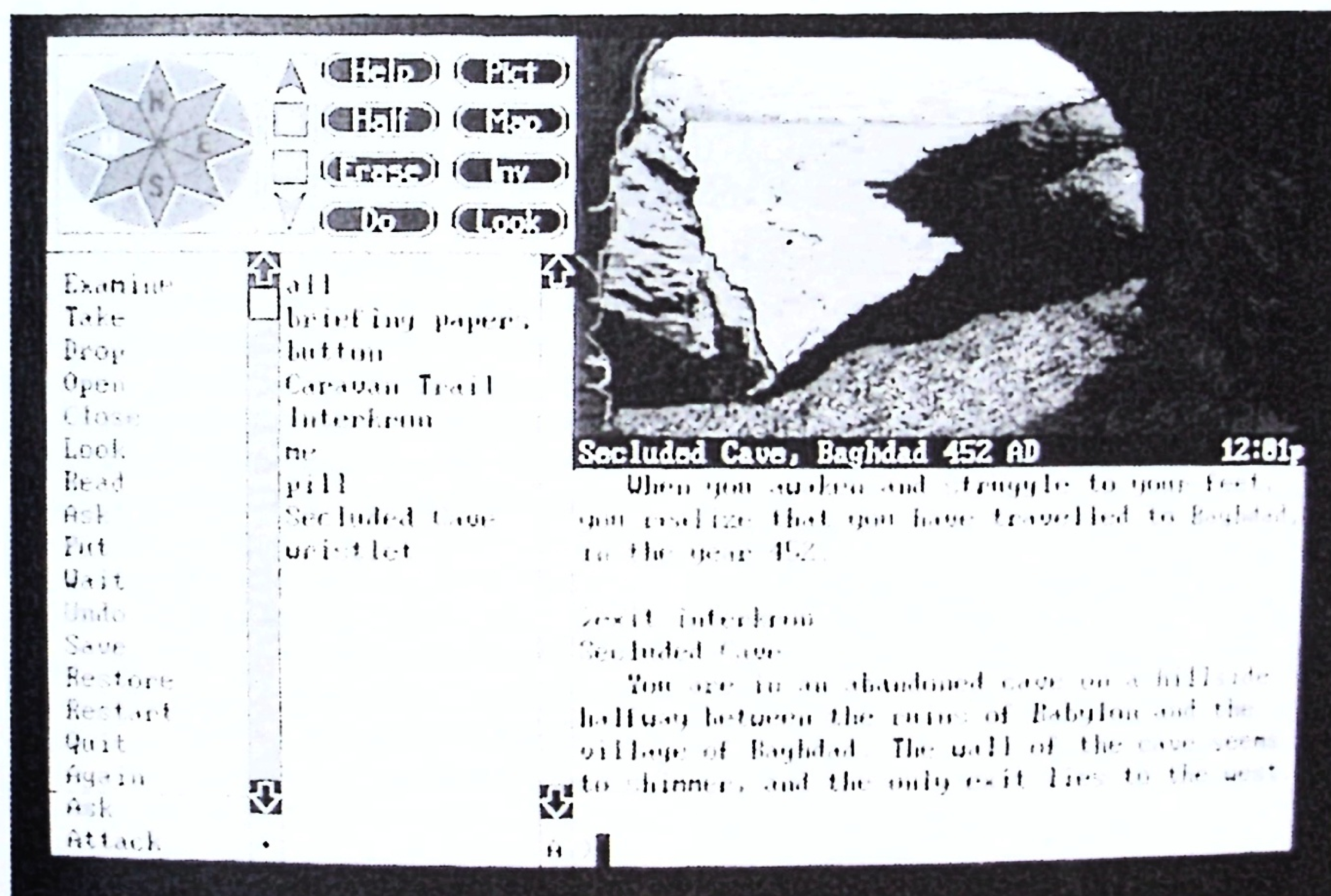
Nadat je van Drexler alle benodigde instrukties en attributen hebt gehad, moet je in het kantoor van Vettenmyer uitdokteren hoe je de Interkron kunt aktiveren en verandert het grafische gedeelte van het beeldscherm (net als bij Sorcerors in de rechterbovenhoek) in een wereldkaart met daarop de lokaties Mexico, Cairo, Dover, Rome, Baghdad en Peking. Links daarvan bevindt zich een balk met een aantal jaartallen en door het intikken van het commando "Timeset - plaats - jaartal" kun je door de tijd reizen. De commando's kunnen eveneens met de muis aangeklikt worden, maar omdat (zoals gebruikelijk bij Legend) alle beschikbare opdrachten in een lijst op het scherm opgenomen zijn, is dit niet altijd even handig. Rechtsonder kun je iedere keer lezen, wat er op een bepaalde lokatie gebeurt en daar kun je ook je eigen commando's intikken. Desgewenst kan hiervoor de instruktie "Half" gebruikt worden, zodat deze teksten de onderste helft van het beeldscherm innemen en de woordenlijsten verdwijnen. In sommige gevallen werkt dit makkelijker, omdat er vaak zeer lange teksten voorkomen. En als je het helemaal niet meer kunt volgen, kun je de Script-funktie inschakelen, waarmee de beeldschermteksten opgeslagen kunnen worden en eventueel uitgeprint.

"OOK GIJ, BRUTUS"

Hier houden de overeenkomsten met Sorcerors op. Bij dat spel hadden we te maken met een soort Role Playing Adventure, verdeeld in hoofdstukken, terwijl TIMEQUEST qua programma meer doet denken aan de Carmen SanDiego serie, maar dan stukken beter. Hier ligt de nadruk op het oplossen van raadsels, het juiste gebruik van bepaalde voorwerpen, konklusies trekken uit bepaalde gebeurtenissen en daarmee nieuwe situaties creëren.

Voorbeeld: we "timesetten" Rome 44, waar in het Circus Maximus wagenrennen gehouden worden, die bijgewoond worden door Julius Caesar met zijn echtgenote en zijn maitresse Cleopatra. Iedereen weet wel, dat Caesar in dat jaar door zijn senatoren vermoord werd, waaronder zijn beste vriend Brutus. Dankzij Vettenmyer echter wordt Juultje in dit scenario door een leeuw aangevallen en gedood en als dat gebeurd is, krijg je een boodschap op het scherm waarin gezegd wordt dat je armbandje begint te trillen. Op dat moment is het te hopen dat je de spelsituatie geSAVEd hebt, want dit betekent dat je je opdracht verknald hebt en dat je de Interkron niet meer kunt gebruiken.
Als je het voor elkaar gekregen hebt de leeuw op andere gedachten te brengen en ervoor zorgt, dat Caesar "gewoon" vermoord kan worden, kun je terug naar de





Interkron en heb je een flink aantal punten behaald van de 1000, die er in totaal te verdienen zijn. Vergeet dan niet nog even naar Cairo te gaan, want Cleopatra is je ook zeer erkentelijk...... (Voordat je haar kado uitprobeert weer even SAVEn; amoureuze betrekkingen met een Egyptische koningin zijn helaas niet voor je weggelegd!)

TIP: Het Circus Maximus wordt na de aanslag op Caesar voor het publiek afgesloten, wat betekent dat je er niet meer in kunt. Er is echter nog meer te vinden, dus zorg dat je alles goed onderzoekt en alles meeneemt wat je te pakken kunt krijgen.
Dit soort situaties komt herhaaldelijk voor tijdens je zoektocht, zodat je altijd op je hoede moet zijn en oog moet hebben voor op het eerste gezicht onbelangrijke details. Voordat je er erg in hebt, zit je muurvast en kun je helemaal opnieuw beginnen.......

PRETENTIEUS

Anderzijds is het zo, dat je soms denkt vast te zitten, maar als je dan eerst aan een andere opdracht gaat werken, blijkt dat je gewoon nog iets nodig had of dat je bepaalde informatie miste. Dit vind ik persoonlijk een groot voordeel van dit spel: je werkt niet volgens een strak schema, dat je punt voor punt door de programmeur voorgekauwd wordt, zoals in teveel van de tegenwoordige adventures het geval is. Dat TIMEQUEST de pretentie heeft wat meer van de speler te vergen dan andere spellen, blijkt bijvoorbeeld ook uit het feit dat je het niet in je bolle hoofd moet halen om een tekst als "look person" in te tikken, want dan krijg je gelijk een reprimande in de trant van: "Dat krijg je ervan als je altijd van die twee woorden spellen speelt. Gebruik je fantasie eens en probeer: look at person, look under person, desnoods: look through person".

Wat ook heel aardig gedaan is, is het gebruik van gedigitaliseerd geluid via de interne speaker. Spelende kinderen, een kraaiende baby, hoefgetrappel, geroezemoes van een menigte in Rome; al dit soort geluiden komt zeer goed over en verlevendigt het spel, ook voor diegenen die (nog) niet in het bezit zijn van een muziekkaart. Jammer genoeg wordt de speler er niet al te vaak op getrakteerd, hetgeen ook geldt voor de beperkte animatie die je hier en daar tegenkomt.

KONKLUSIE

TIMEQUEST is een onderhoudend adventure, zonder de toestanden van het samenstellen van een groep e.d. (de hoofdpersoon heet simpelweg "me") met een educatief tintje, dat echter zonder universitaire opleiding in het vak Geschiedenis prima te spelen is. Als een opdracht mislukt is, krijg je in de Interkron te zien wat er misgegaan is en wat de gevolgen van je falen zijn.

Verder is TIMEQUEST doorspekt met humor, een vleugje erotiek en verwijzingen naar SORCERORS GET ALL THE GIRLS in die gevallen, dat de speler wat al te erotische neigingen krijgt, bijvoorbeeld in het jaar 800 in Baghdad, als "me" wordt losgelaten in de harem van een sultan.

Het zelf intikken van opdrachten is bij de Legend software niet zo'n bezwaar, omdat je een lijst ter beschikking hebt, waaruit je de instrukties kunt samenstellen. Bij oudere adventures werd je soms gek van het zoeken naar het juiste werkwoord e.d. Ik ben er zelf onderhand twee weken mee bezig, heb 734 van de benodigde 1000 punten gehaald, alle tien de opdrachten vervuld, maar Lieutenant Vettenmyer heb ik nog niet opgespoord.

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9

UPDATE

SUPREMACY: Wegens gebrek aan belangstelling wordt dit spel voor de **Atari-ST** niet meer uitgebracht in Nederland.

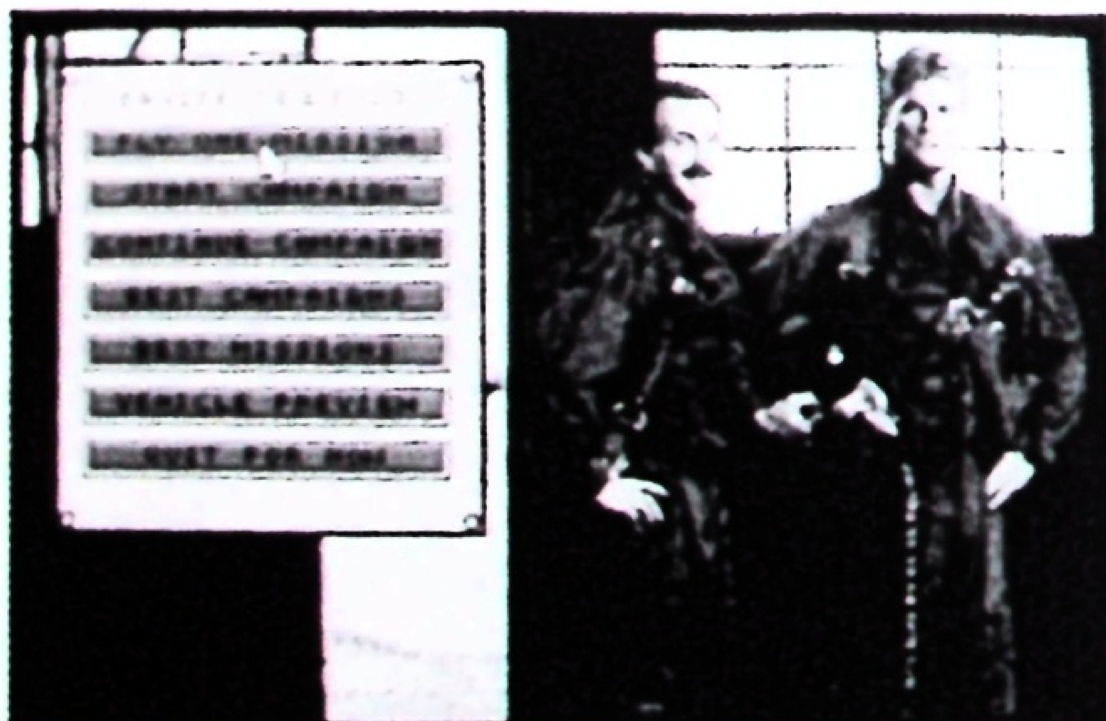
F-29 RETALIATOR: In tegenstelling tot wat in de recensie (Gids nr. 8) is vermeld heeft deze simulator wel degelijk geluidseffekten via de AdLib/Sounblaster kaart. Het geluid geven we dus een puntje meer: 9!

FLIGHTSIMULATORS OP DE *AMIGA*

In ruim anderhalf jaar tijd is er veel veranderd. De AMIGA is niet langer de spelletjescomputer met felle kleuren en schelle geluiden. Het feit dat de AMIGA is uitgeroepen tot computer van het jaar zal er zeker toe bijgedragen hebben dat steeds meer grotere en betere programma's -veelal bekend van de PC- nu ook voor deze computer uitgebracht worden. Tijd dus om deze zware jongens (flight- en andere simulators, uitgebreide adventures, wargames en strategiespellen) eens nader te bekijken. Vaak hebben deze spellen 1Mb. geheugen nodig en wanneer ze geschikt zijn voor 500KB. gebruiken ze toch dikwijls dit extra geheugen om de weergave te verbeteren (32 kleuren, 256 lijnen) of als ramdisk zodat minder frequent van diskettes hoeft te worden gewisseld.

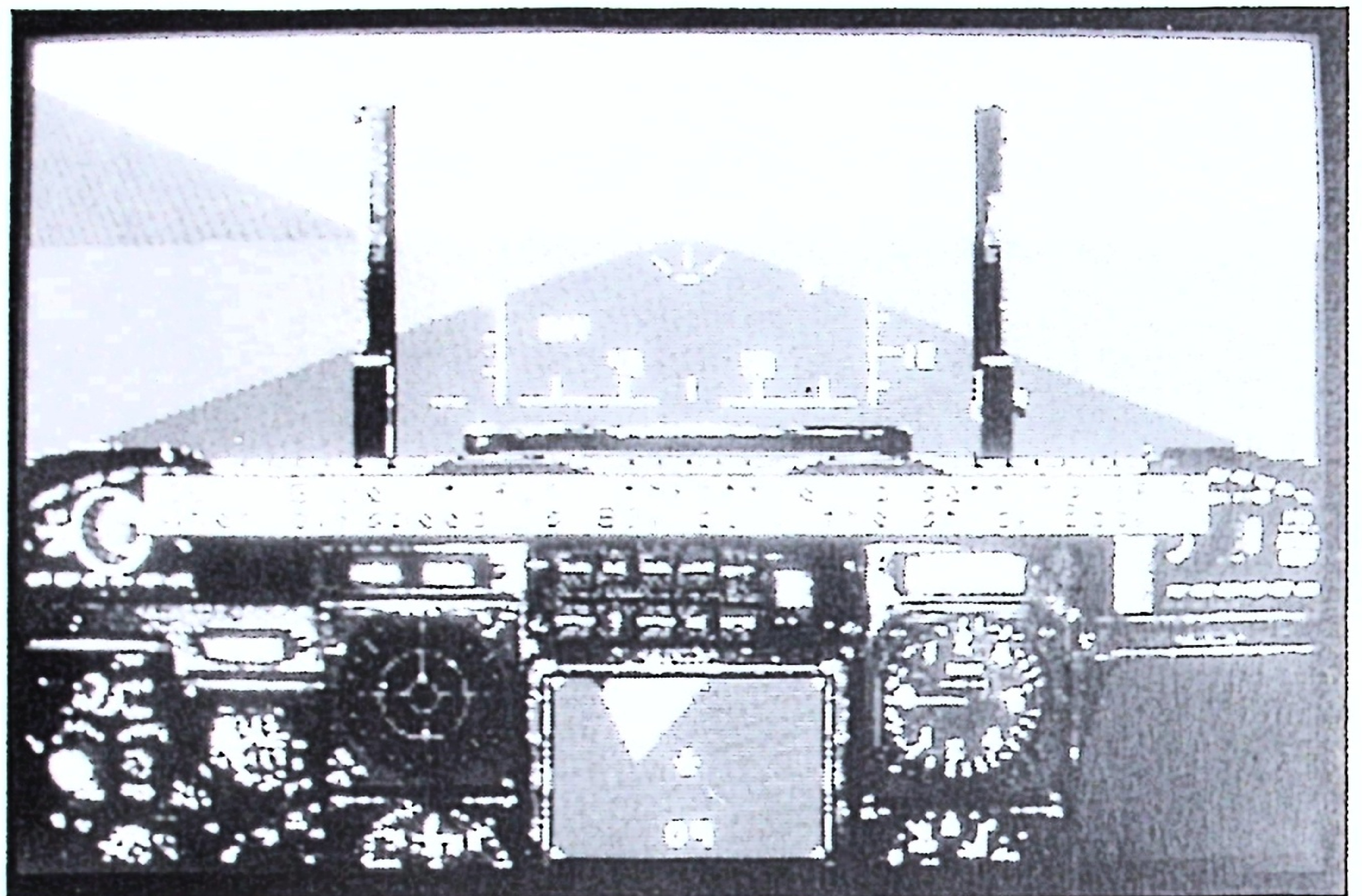
A-10 TANK KILLER

Sierra/Dynamix.
1Mb. geheugen noodzakelijk.
2 diskettes.
Harddisk optioneel.
Muis, joystick en keyboard.
Richtprijs: FL. 119,=



Dit pakket werkt alleen met 1Mb. en gebruikt overal de 32 color-mode. Er wordt veelvuldig gebruik gemaakt van gedigitaliseerde plaatjes en in deze mode zien ze er best goed uit. Zoals gebruikelijk bij Dynamix vinden we ook hier de bekende VCR-interface waarmee je -ten alle tijde- beelddetaillering en geluid kunt regelen.

A-10 TANK KILLER is een helikoptersimulator met 7 missies die elk weer 3 levels bevatten. Er is een trainingsmissie die ideaal is voor de beginners, want bij deze



missie zie je alle opdrachten op het scherm en worden hints gegeven hoe je het beste deze missie kunt volbrengen. Alle missies zijn zeer uitgebreid zodat je -per opdracht- een flinke tijd achter de computer zit. Er zijn 10 'views' dus je kunt alle kanten opkijken. De beelden zijn goed en de vijandelijke doelen zijn goed herkenbaar. Ook de afgevuurde wapens zijn zichtbaar evenals de ontploffingen. Dit alles gaat gepaard met fraaie (geluids)effekten. De besturing is direkt en soepel maar de keuzes zijn ietsje te traag zodat je een toets goed moet indrukken om een selektie te maken. De snelheid en de scrolling zijn goed, mits we de instellingen voor de detaillering niet allemaal op maximum zetten.

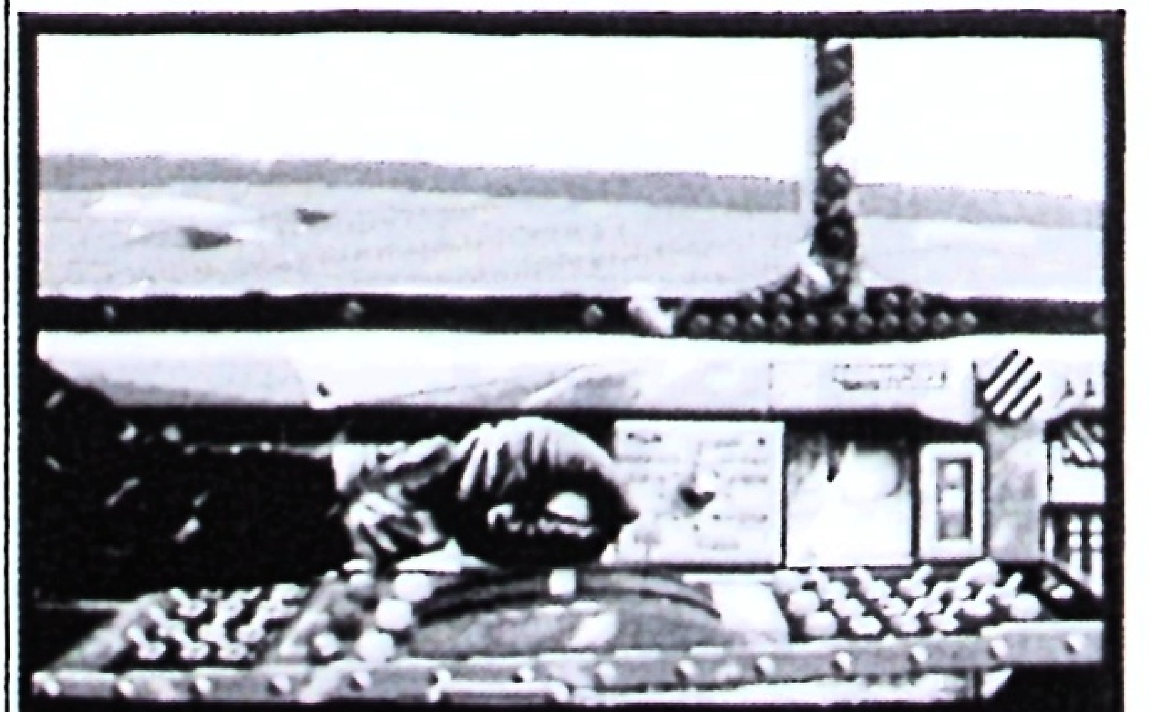
Wie meer belangstelling heeft voor het schieten en bombarderen kan bij alle missies z'n A-10 onkwetsbaar maken en een onuitputtelijke voorraad munitie aan boord meenemen. Wil je toch meer een simulator, dan schakel je over op normale bewapening en een 'echte' helikopter. Je kunt nu geraakt worden, neerstorten, tegen een gebouw aanvliegen etc. etc. Volop keuzemogelijkheden dus.

A-10 TANK KILLER is een uitstekende simulator die ook in te stellen is als arcadespel. De beginners kunnen met dit 'spel' goed uit de voeten want de trainingsmissie is een stap-voor-stap cursus in de bediening van de helikopter, de wapens en het kaartlezen. Als simulator kun je het -in de hogere levels- behoorlijk benauwd krijgen bij de uitvoering van de opdrachten. Beeld en geluid zijn prima en de VCR-interface maakt het instellen van geluid en detaillering -en daarmee de snelheid- kinderlijk eenvoudig. Een minpuntje is het geluid van het boordkanon. Het lijkt wel of je voor het kanon zit i.p.v. in de cockpit; oorverdovend dus. Daar dit een helikoptersimulator is zijn opstijgen en landen minder lastig, dus ook wat dit betreft is dit pakket uitstekend voor de beginners. Ongeacht level of instelling is A-10 KILLER erg boeiend.

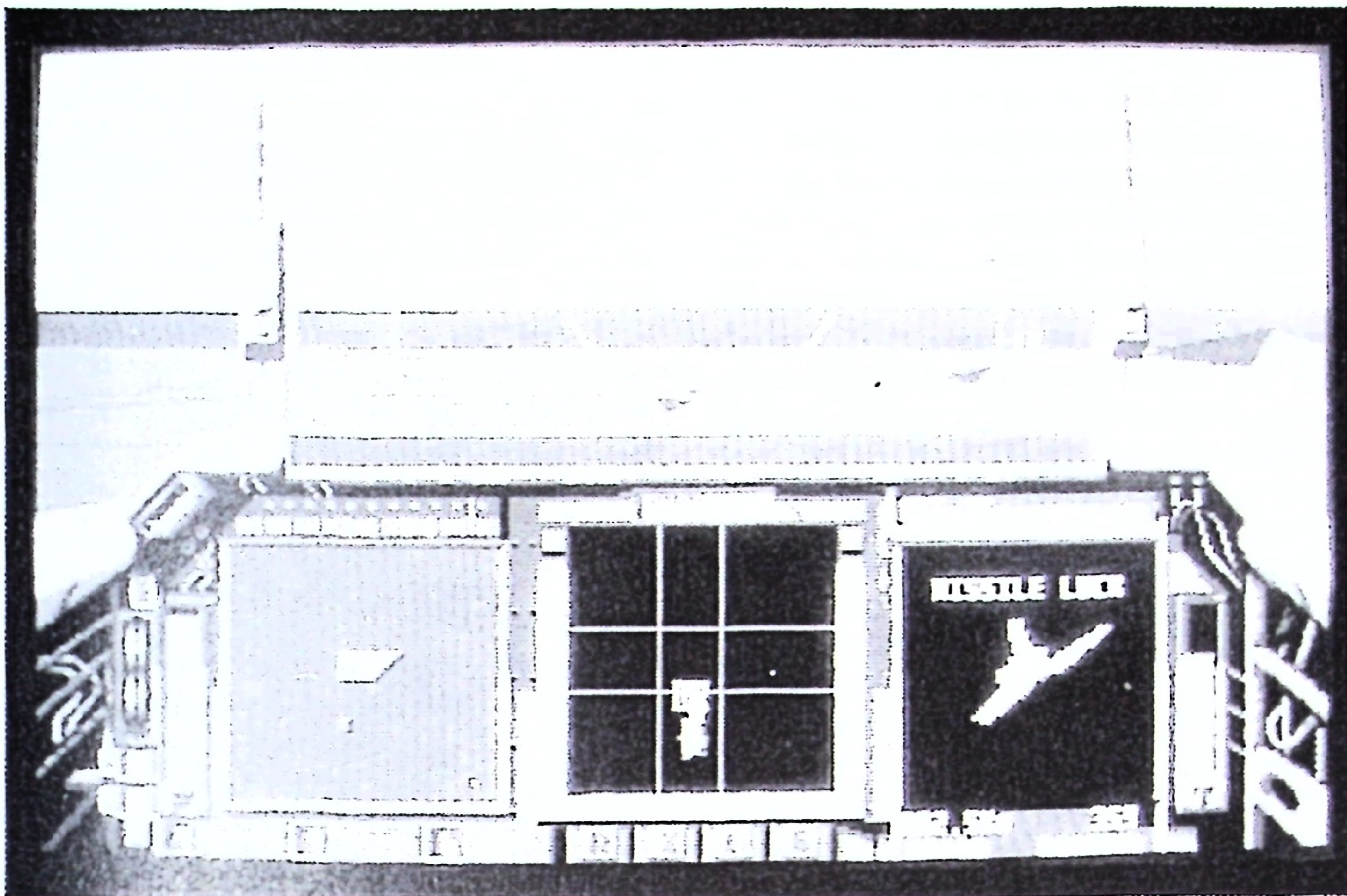
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

F-15 STRIKE EAGLE 2

Microprose.
1Mb. geheugen noodzakelijk.
2 diskettes.
Harddisk optioneel.
Joystick, muis en keyboard.
Richtprijs: FL. 119,=



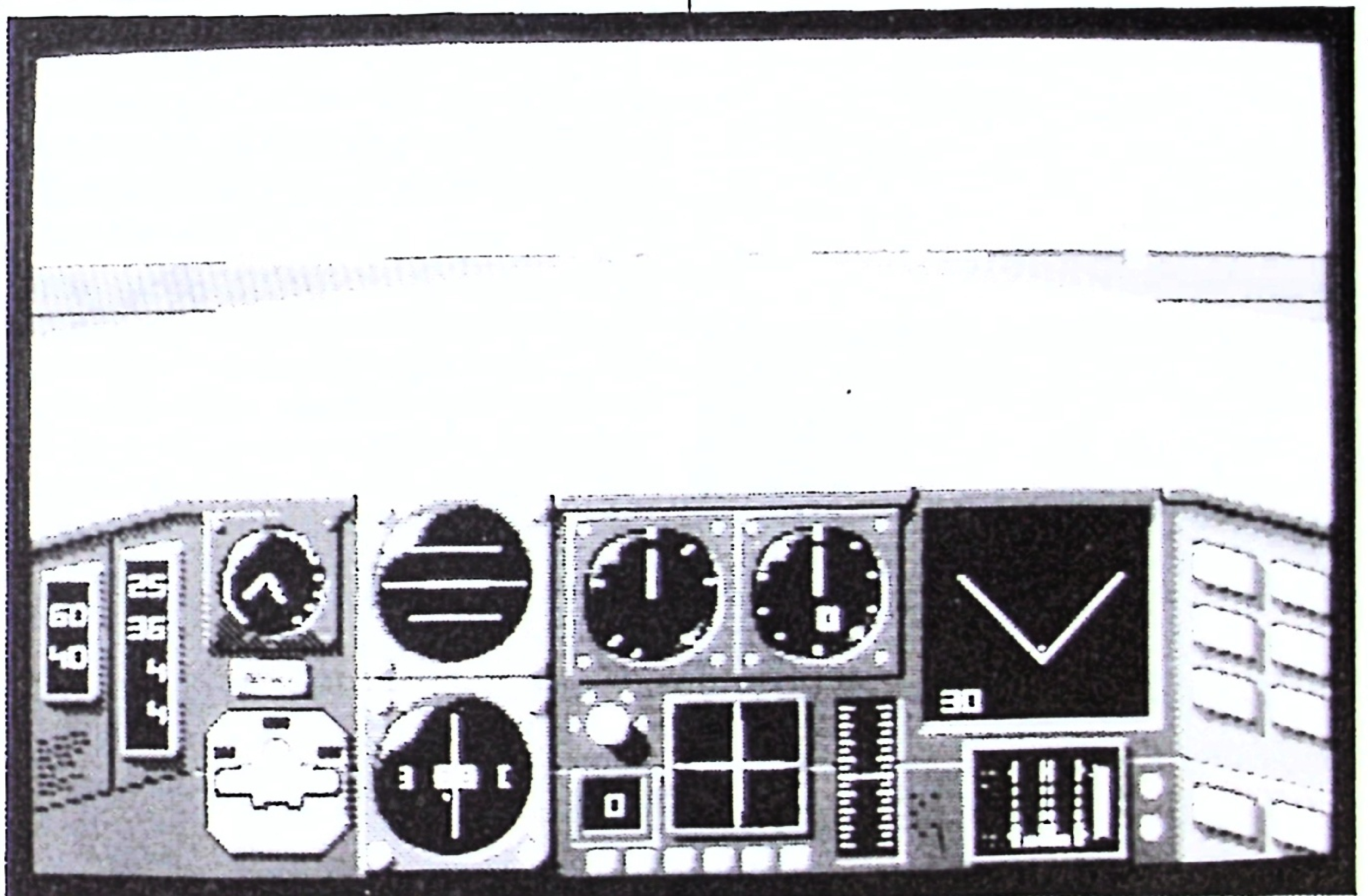
Dit pakket bevat 1 speldisk, 1 scenariodisk, een fraaie handleiding, een technical supplement en 3 full-color landkaarten op groot formaat.



Deze flightsimulator heeft 6 scenario's waaronder de Golf, 4 levels, 1 zeer goede demo en 3 graden in detaillering die, net als bij de PC, weinig effektief zijn en dan ook nauwelijks invloed hebben op de snelheid. Er is ook nog extra hoge snelheid die bedoeld is om lange vluchten in te korten. De beelden zijn matig. Niet vanwege de detaillering, maar vanwege de felle kleuren. Zand is fel oranje en water is overdreven blauw. Het interieur van de cockpit is vergeven van speelse kleurtjes wat het geheel erg onrealistisch maakt. Deze indruk wordt nog versterkt door de besturing (het toestel kan alles wat een echte F-15 niet kan en neerstorten is onmogelijk). De spelkwaliteit wordt negatief beïnvloed door de slechte zichtbaarheid van de vijandelijke doelen en de afgevuurde wapens. De vele hulpschermen op het 'dashboard' en de externe views (waar vijanden en wapens wel even zichtbaar zijn) maken dit niet goed; de -overigens goede- geluidseffekten ook niet. De bediening is goed en makkelijk te leren, de besturing is soepel en direkt, maar de scrolling is iets schokkerig. Ook de keuzes via het toetsenbord verlopen vlekkeloos. De snelheid is redelijk en -zoals al gezegd- weinig te beïnvloeden door het wijzigen van de details.

Deze flightsimulator is makkelijk qua bediening en besturing, maar lastig als het op het uitvoeren van de opdrachten aankomt. Ik vind persoonlijk dat de vele felle kleuren van deze simulator een arcade-spelletje maken, maar dat blijft natuurlijk een kwestie van smaak. Al met al aardig en net iets boven de middelmaat met een pittig prijskaartje.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6



MIG 29 FULCRUM

Domark.
Minimaal 500Kb. (zie tekst).
1Mb. geheugen optioneel.
1 diskette.
Harddisk optioneel.
Joystick, muis en keyboard.
Richtprijs: FL. 119,=

Een gigantische doos, een schitterende inhoud: een poster op A- 3 formaat met o.a. een opengewerkte MIG-29, een boek met 127 pagina's informatie over dit toestel met volop full-color foto's op luxe papier waarin de MIG-29 in alle standjes te bewonderen is, een handleiding (op somber Russisch papier) en een diskette (uiteraard rood). Het fotoboek alleen is al de helft van de prijs van dit pakket waard.
In de handleiding vinden we de informatie voor de verschillende computerconfiguraties waaruit blijkt dat bij aanwezigheid van 1Mb. geheugen het beeld wordt weergegeven in 32 kleuren en 256 lijnen (monitor bijstellen!). Bij 500Kb. is dit 16 kleuren bij 200 lijnen.

Er zijn 5 scenario's (te kiezen uit een menu in gebroken Russisch) waaronder een trainingsmissie en elk scenario heeft meerdere levels. De missies zijn zeer omvangrijk en zelfs de trainer is al lastig. MIG-29 FULCRUM is een echte flightsimulator met weinig spelelementen en gekoppeld aan de lastige opdrachten zal dit pakket voor de beginners een flinke kluif zijn.

De achtergronden zijn redelijk en missen wat details. De cockpit is zeer natuurgetrouw evenals de besturing (G-kracht effekten zitten ingebouwd). De scrolling is goed en niet al te schokkerig, terwijl de keuzes via het toetsenbord zeer direkt zijn. Er is een schitterende intro-melodie en de geluidseffekten zijn goed. Rood aanlopen en klamme handjes is een normaal verschijnsel bij het vliegen met deze simulator; een teken dat de makers erin geslaagd zijn de sensatie van het vliegen goed na te bootsen.

Dit is een echte simulator met weinig spelelementen en zonder grafische hoogstandjes. Minder geschikt voor de beginners, maar een must voor de liefhebbers; zeker als je meer over dit toestel wilt weten. De besturing en de weergave van de cockpit geven je echt het gevoel in een MIG te zitten en het schitterende boek maken dit pakket z'n geld dubbel en



dwars waard voor de kenners. Wie het allemaal wat speelser wil met meer arcade elementen kan beter de F-29 RETALIATOR aanschaffen (zie Software Gids nr. 8).

```
BEELD:              7
GELUID:             8
SPELKWALITEIT:      8
DOCUMENTATIE:      10
PRIJS:              9
```

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0

Electronic Arts.
500Kb. geheugen.
1Mb. geheugen optioneel.
1 disk + 1 audio-cassette.
Joystick, muis en keyboard.
Richtprijs: FL. 89,=



Dit is een heel echte vluchttrainer en dan ook alleen geschikt voor de liefhebbers van het vliegen. Vijandelijke toestellen zul je niet tegenkomen, tanks hoeven niet te worden vernietigd en boordwapens zijn niet aanwezig. Wel heb je de beschikking over 18 verschillende toestellen, waarmee je alles kunt uitproberen in tientallen missies: opstijgen en landen, loopings maken, kurketrekkers draaien, obstakels ontwijken, formatievliegen, stuntvliegen etc. etc. De simulator heeft 3 snelheden, 3 achtergronden, 3 soorten details, 3 soorten besturing en een save- mogelijkheid. Voor dit alles moet regelmatig informatie van de diskette ingeladen worden, maar als je 1Mb. geheugen hebt wordt de extra 500Kb. als ramdisk gebruikt zodat deze informatie dan sneller beschikbaar is.

De achtergronden zijn matig in lelijke kleuren, de interieuren van de verschillende vliegtuigen zijn goed weergegeven, het geluid is redelijk en muziek ontbreekt. De besturing is zeer realistisch en de verschillende vliegeigenschappen van de diverse toestellen worden akelig goed nagebootst. Dit alles wordt weer een beetje teniet gedaan door de iets schokkerige scrolling maar het geheel blijft erg natuurgetrouw. Er zijn vele fraaie views mogelijk en er is een 'on-board' camera, zodat je het laatste gedeelte van een vlucht -al dan niet versneld- nog eens kunt weergeven en bekijken.

Dit is allemaal heel serieus en dat wordt nog eens onderstreept door het verhaal van Chuck Yeager dat op de cassette te vinden is. Puur oefenen, geen geschiet. Alle levels zijn lastig, dus dit pakket is alleen bedoeld voor de gevorderde vliegfanaten. Jammer dat de scrolling wat schokkerig is en sommige kleuren te fel zijn. Ik mis de details in de achtergronden maar deze zijn bij dit 'spel' niet zo belangrijk.
Al met al vind ik het allemaal wat serieus en mis ik de aktie en de zweethandjes aan de joystick. Een crash met deze simulator liet mij volkomen koud, omdat ik het gevoel had toch alleen maar met een training bezig te zijn. Nog meer mis ik het verbouwen van het redaktiekantoor als een toestel weer eens is neergeschoten vlak voor de beslissende eindronde van een missie uit één van de andere flightsimulators; dat is pas echt aktie en geweld! Maar misschien dat de echte liefhebber van dit pure vliegwerk er wel broeierig van kan worden? De prijs is zeer redelijk en je krijgt erg veel vlieguren voor je geld.

```
BEELD:              7
GELUID:             6
SPELKWALITEIT:      9
DOCUMENTATIE:       7
PRIJS:              8
```

EINDKONKLUSIE

We hebben lang niet alle flightsimulators gehad, maar met deze 4 wel een aardige selektie van de soorten en mogelijkheden. De grafische kwaliteiten komen overeen met EGA op de PC en bij gebruik van 32 kleuren zijn ze uiteraard iets beter. De snelheid komt overeen met die op een 12 Mhz. AT waarbij ook op de Amiga de F-29 RETALIATOR de razendsnelle koploper is. Qua simulatie, missies en keuzemogelijkheden zijn er weinig verschillen. Wat geluid betreft zijn ze allemaal goed en op de PC is dit alleen haalbaar met een Soundblaster muziekkaart. Van deze 4 is de MIG-29 FULCRUM de beste -en lastigste- als het om simulatie gaat (inclusief het oorlogsgeweld); bij deze software ook nog uitgebreide informatie en foto's over het gebruikte toestel. Als totaalpakket is dit zeker de fraaiste software.
De A-10 Tank Killer is voor een breder publiek geschikt. Dit spel kan ingezet worden als simulator of als arcadespel, waarbij door de vele instelmogelijkheden deze software geschikt is voor zowel beginners als gevorderden. F-15 STRIKE EAGLE 2 hangt hier ergens tussenin en CHUCK YEAGER'S A.F.T. 2 is alleen geschikt als je serieus wilt vliegen. Persoonlijk heb ik gekozen voor de A-10, maar als je weet dat ik bij auto(race) spellen altijd de wagens neem met automatische versnelling, dan weet je ook dat ik niet van moeilijke programma's houd.

Wordt vervolgd....

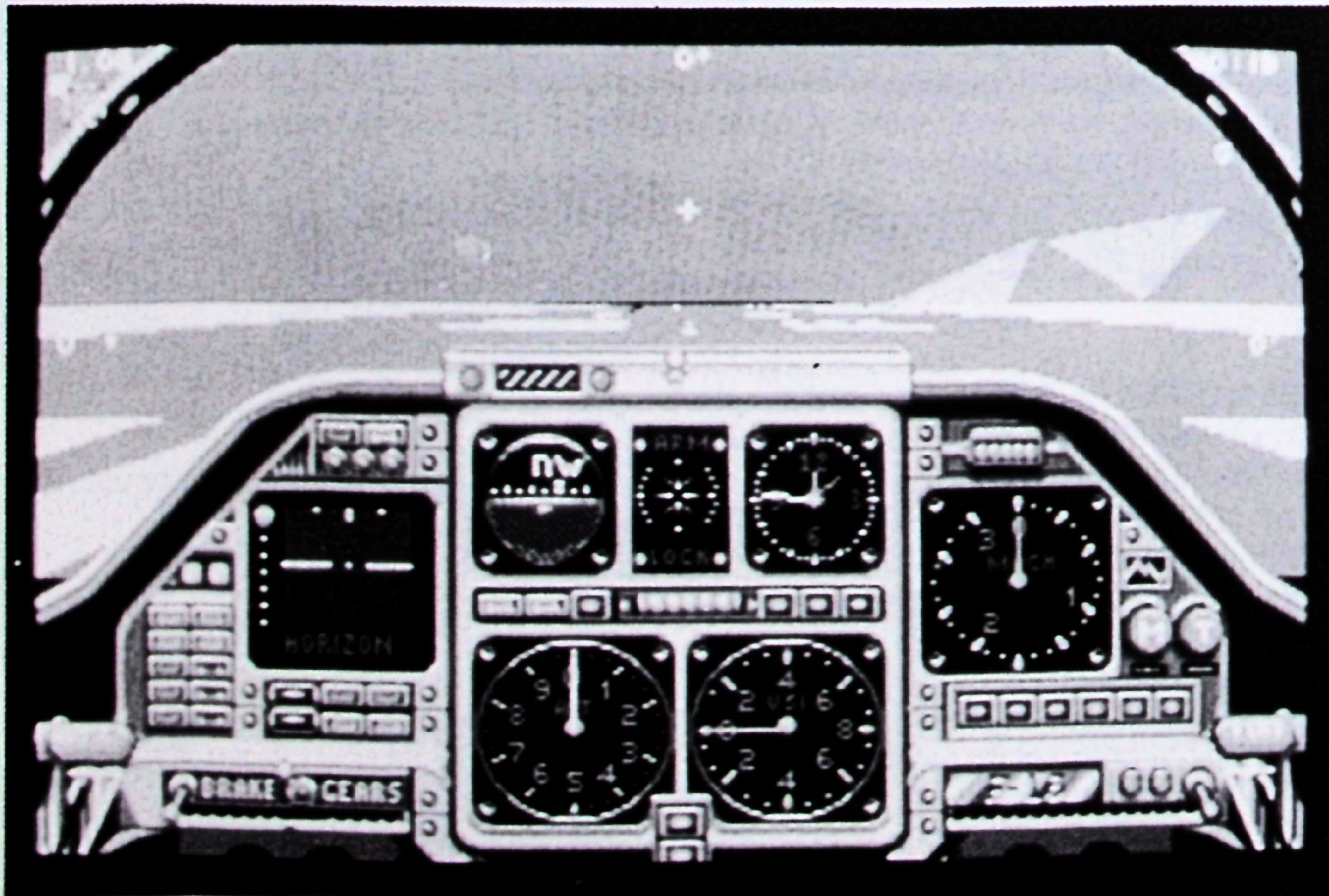
Meer informatie over: F-29 RETALIATOR en F-15 STRIKE EAGLE 2 in Software Gids nr. 8 en MIG-29 FULCRUM in Software Gids nr. 7.

ATARI-ST

Van bovengenoemde programma's zijn voor de ATARI-ST de volgende titels leverbaar: CHUCK YEAGER'S AFT 2.0, F-15 STRIKE EAGLE 2 en MIG-29 FULCRUM. De prijzen zijn gelijk aan die vam de Amiga versies.

Alfred Debels.

Deze programma's zijn beschikbaargesteld door Computercollectief.



Future Wars: Time Travellers.

In dit adventure van Delphine Software zitten nog enkele moeilijke stukken, vandaar deze beschrijving, uitgebreid is hij niet, maar het adventure moet nu uit te spelen zijn. Ik had deze beschrijving niet kunnen schrijven zonder de tip die ik kreeg op mijn vraag uit Software Gids nr.6 en de hulp van Jordi van Hartrop.

Het begin:
"Take bucket", "Examine Scaffolding", "Operate Red Button", "Operate Window". Ga door het raam, in de kamer naar de prullenbak: "Take plastic bag". In badkamer: "Operate cupboard", "Take canister of insecticide", "Operate toilet door", "Take red flag", "Use bucket on sink". In kamer bovenste deur: "Use bucket on door". Rechts onder: "Operate carpet". Rechter deur: "Operate door". Door open deur heen: "Use key on cupboard" (tweede van links), "Examine typewriter" (40315). Bij bureau: "Operate drawer", "Take paper", "Examine map", "Use flag in hole".

SAVE HET SPEL

Onder kaart door en snel: "Examine keypad", "Operate 4", "Operate 0", "Operate 3", "Operate 1", Operate 5". Door deuropening: "Examine photocopier", "Use paper on opening", "Operate green button", "Operate red button", "Take documents". Nu snel in de lichtvlek gaan staan.

De middeleeuwen:
Loop over de groene paden naar links: "Use insecticide on mosquitoes". Bij voet van boom: "Examine glint", "Take pendant". Naar links, bij voet van boom: "Examine base of tree", "Take rope", "Use rope on branch of tree" (rechter). Wacht tot een man gaat zwemmen: "Take tunic", "Take slacks". Naar links en naar de wachter: "Use pendant on guard". Naar links, langs het kasteel: "Operate tree", "Examine ground", "Take coin". Naar rechts, middelste gebouw: "Operate door". Door deur: "Use coin on innkeeper". Verlaat het gebouw: "Use pendant on guard". Kasteel in. Bij wachter: "Take lance". Naar links, langs het kasteel, bij boom: "Operate lance on habit". Naar rechts, naar rechts: "Use plastic bag on lake". Naar links, naar beneden, in het midden van de brug als de wolf zijn kop naar beneden doet: "Use bag full on wolf", "Operate door". In het klooster moet over de randen gelopen worden en met de klok mee. Rechter deur: "Operate door" en luister naar de Father Superior, verlaat kamer. Linker deur: "Operate door", "Take cup". Verlaat kamer, bovenste deur: "Operate door", "Use cup on barrel" (het vat naast de trap rechts op de tweede plank). Verlaat kamer, rechter deur: "Examine father superior" (als deze slaapt van de wijn), "Take device", "Use device on cupboard". Terug naar wijnkelder: "Use device on barrel" (het vat boven de trap). In de kamer bij het meisje: "Examine glass case", "Examine base of glass case", "Take gas canister", "Use card on console".

De toekomst:
In de ruïnes: "Examine rubble bottom" (rechts). Naar rechts, onderlangs naar het midden van het scherm: "Examine white rubble", "Use rubble" (in het midden), "Operate manhole cover". Door gat, in riool naar rechts tot er een tap op de muur zit: "Use blowtorch on tap". Blijf het pad volgen naar rechts tot er een vrouw met een kind om hulp roept: "Use blowtorch on creature". Trap omhoog, voor deuren: "Use lance on camera". Door deuren: "Examine coin collector", "Use coin on money slot", "Examine coin collector", "Use coin on money slot", "Take newspaper". Als er een trein komt deze in gaan, uitstappen, trap af: "Use fuses on fuses" (links van trap). Trap op, als t.v. aanstaat volgens de pijlen naar boven. In cel: "Use key on airduct", "Use gas on airduct", "Use newspaper on airduct". Naar rechts, alles wat nu gebeurt hoort bij het spel dus geen paniek!

In verleden:
In de grot naar het meisje toe en nadat je het pistool hebt gehad haar volgen. Hierna komt een aktie.

SAVE HET SPEL De bedoeling is dat alle Crughons doodgeschoten worden, degene met de rode omlijning als eerste. Als dit is gebeurd komt de leider op een platform, schiet deze de tweede keer dat hij het beeld inkomt neer. Is dit gebeurd: "Examine girl" (3 keer), "Examine Crughon", "Take card". Ga het schip in: "Use card on card reader", "Operate case", "Take garment", "Use garment on camera". Naar de case: "Operate case".

SAVE HET SPEL

In basis rechts van de deur gaan staan, als deur opengaat: "Use pill on hero". Als de tweede Crughon binnen is snel het schip uit en achter de linker dozen gaan staan: "Operate box" (linker). Als de 6 minuten ingaan deur uit. Hier is het makkelijker om de snelheid langzamer te zetten want de tijd gaat ook langzamer. Nu komt de route die gelopen moet worden: Naar rechts tweede ladder naar beneden (2 keer), naar rechts eerste ladder naar beneden, naar links eerste ladder naar beneden, naar rechts eerste ladder naar beneden (2 keer), naar links eerste ladder naar beneden (4 keer, derde keer langs een beeld), naar rechts eerste ladder naar beneden (2 keer), naar rechts eerste ladder omhoog (5 keer), naar rechts eerste ladder naar beneden (2 keer), naar links eerste ladder naar beneden (3 keer), naar rechts eerste ladder naar beneden, naar rechts doorgaan tot deur, deur ingaan: "Use card on console" (links). Deur uit, naar links eerste ladder omhoog, naar rechts eerste ladder omhoog, naar links eerste ladder omhoog, naar rechts eerste ladder omhoog (3 keer), naar links eerste ladder omhoog (2 keer), naar links eerste ladder naar beneden (5 keer), naar links eerste ladder omhoog (3 keer), naar rechts eerste ladder omhoog (3 keer), naar links doorgaan, pijlen volgen:

Einde

Peter van der Lee

LOOM.

Tips vooraf:
schrijf alle combinaties van codes die je ziet verschijnen op de balk onderin het beeld op. Schrijf er ook achter, als je het te weten komt wat je er mee kan doen. Je kunt de codes ook altijd omdraaien; je krijgt dan het tegenovergestelde effekt.

Je begint op LOOM-eiland. Je wordt door een boodschapper van de wijze gestoord in een dutje. Hij vraagt je naar de wijze te gaan, dus je doet dit dan ook. Hier aangekomen zie je hoe je opvoedster wordt veranderd in een ei. De wijze veranderen in zwanen en vliegen weg. Pak nu de toverstok, die is achtergebleven. Door op het ei te klikken krijg je een nieuwe code. Gebruik deze code dan op het ei en er komt een lelijk eendje uit. Na wat gepraat gaat dit ook weg. Klik nu op het LOOM en schrijf de code op; deze heb aan het einde van spel nodig. Je gaat nu in het verlaten dorp rondkijken. Hier kun je weer wat codes vinden door op voorwerpen te klikken. Ga naar de pier, open de schelp met de code die het ei ook opende. Ga naar het linker gedeelte van het eiland. Bij de vier bomen met holen, moet je op de holen klikken. Je komt tot de ontdekking dat er een uil ontbreekt. Ga nog een veld naar links. Klik op het prikkeldraad en er gaat een konijn vandoor. Dit knaagdier komt nu door jouw toedoen in de maag van de uil, maar nu zijn wel alle holen bezet. Klik op een hol en je hebt er een nieuwe code bij.

Ga nu terug naar het dorp. Ga de tent met het goud binnen. Gebruik de code van de uilen in het donkere gedeelte. Klik op het spinnewiel voor een nieuwe code en gebruik deze op het stro. Ga nu naar de hut met de pot waarin iets groens staat te borrelen. Klik op de pot. Gebruik deze code op alle witte wol en lakens. Pak het boek van de tafel. Door de fles met de groene vloeistof om te stoten krijg je nog een code. Ga nu naar de plek, waar je aan het begin zat te slapen. Klik op de lucht en gebruik de code van het ei zodat de lucht open gaat. Ga naar de pier en spring in het water. Ga op de boomstronk zitten. Bij de wervelwind aangekomen klik je hierop. Draai de code die je nu krijgt om en gebruik hem op de wervelwind. Ga nu naar het eiland. Hier aangekomen ga je eerst naar boven. Schrijf de code die de herders gebruiken om onzichtbaar te worden op. Ga nu terug zoals je gekomen bent en stop voor de toren waar bovenin mensen aan het werken zijn. Gebruik de code van de herders op de werkers en ga de toren in. Ga naar de lift en ring de bel. Omdat de werkers je niet zien loop je naar de lift links van de werkers en ga je met deze lift

naar beneden. Kijk in de glazen bol en schrijf de code op die gegeven wordt.

Ga naar buiten zoals je gekomen bent. Je ziet een halfronde glazen koepel met een ingang. Ga hier naar binnen en loop helemaal naar voren. Lees de opschriften en praat met de man als deze komt. Ga weer naar buiten en ga weer naar de herders toe. Gebruik de code die je hebt gekregen van de glazen bol. Loop naar links, bij de herder praat je even en loop je nog meer naar links. Ga het huis binnen. Ga naar het lam en kijk ernaar. Praat met de vrouw. Als de vrouw is uitgepraat kijk je nog een paar keer naar het lam tot er hetzelfde op het scherm blijft verschijnen. Ga naar buiten en kleur de schapen groen met de code van de pot. De draak neemt je mee naar zijn grot. Verander het goud in stro en steek dit aan door jezelf in vuur te veranderen, je moet wel op de draak geklikt hebben.

De code vuur het vuur is dezelfde als die de herders afschrok. Loop door de gangen, hier moet je ook nog een code vinden en kun je in een glazen bol kijken. Bij de wenteltrap moet je de code van de wervelwind gebruiken zodat je weer verder kunt lopen. Maak de jongen wakker door een code te gebruiken, het maakt niet uit welke je gebruikt. Praat met jongen en als hij weer gaat slapen verwissel je met hem van kleren. Lees het grafopschrift. Ga nu naar het kasteel. Ga helemaal naar rechts. In de cel ga je op het stro liggen slapen. Als je je staf terugkrijgt, verander je het stro in goud en open je de deur. Ga via de trap naar beneden. Luister het gesprek af. Als de smid het zwaard omhoog tilt loop je ernaar toe en gebruik je de code van de wervelwind erop. In de kerk open je de kooi als beide mannen erbij zijn. Als je alleen met de bewaker bent loop je naar de bol toe. Kijk daarna in de bol. Ga vervolgens naar de andere man toe. Ga in de ruimte alle gaten af en maak de dode mensen weer levend met de code die de vrouw bij het zieke lam gebruikte. Dicht daarna alle gaten, dus ook het grote gat naar de kerk toe. Ga dan links tot je bij de zwanen bent, praat met de zwaan. Als ze zegt dat je de gaten moet dichten ga je even naar links en dan weer meteen terug, want je hebt het al gedaan. Ga nu naar rechts en ga het gat naar LOOM-eiland in. Ga naar rechts. Bij het LOOM zorg je ervoor dat je telkens Hetchel weer beter maakt, de code krijg je hiervoor van het LOOM door erop te klikken. Als Hetchel helemaal weg is klik je nog eens op he LOOM en deze code gebruik je dan ook op het LOOM. Verander dan jezelf in een zwaan door de code die je in het begin kreeg van het LOOM op jezelf te gebruiken.

THE END.

Als je er niet achter komt welke code je wanneer moet gebrui- ken dan kun je het beste alle codes afgaan en als dat niet lukt deze codes omdraaien.

Martijn van Gessel.

SEARCH FOR THE KING

Je begint in je office: OPEN DRAWER, GET THERMOS, GET BAG, LOOK CALENDAR, 3 x zuid.
Bij je baas: ASK ABOUT PROBATION, als hij naar het vrouwtje kijkt: GET KEYS, 2 x west.
Bij de deur in de hal: OPEN THERMOS, GET WATER, CLOSE THERMOS, UNLOCK DOOR, OPEN DOOR, ga naar binnen, GET ID.
Ga nu naar de lift: PUSH BUTTON, ga de lift in.
Bij de man: GET DREAM, OPEN DOOR.
Ga naar buiten: 2 x oost, KNOCK DOOR, SHOW ID.
Binnen: TALK TO WOMAN, ga bij de bank staan, SIT ON COUCH, GET SODA, ASK ABOUT KING, SHOW SCARF, POUR SODA ON SCARF.
Buiten: 1 x oost, CLIMB OVER FENCE, GET SCARF, CLIMB OVER FENCE.
Ga naar de kermis.
Bij de circusbaas met de caravan: KNOCK DOOR, PLEASE GIVE ME WORK, 1 x zuid, GET SHOVEL, na ca. 30 seconden, STOP WORK, 1 x noord, KNOCK DOOR, GET TICKET.
Bij de waarzegster: ASK ABOUT FUTURE (10 x), KISS WOMAN, GET WAX, MOVE LIZARD, GET CARD, LEAVE.
Bij Luigi (sterke man): GIVE WAX TO LUIGI, GET ROSIN.
Bij Helmut (kleine man): GIVE DREAM TO HELMUT, GET HELMUT.
Bij de kop van Jut: GET POPCORN.
In het circus bij de leeuw: DROP POPCORN, 1 x oost, GIVE ROSIN TO FRED, GET CAPE.
Loop terug naar de bushalte: MAIL HELMUT.
Ga terug naar de kop van Jut en ga erop staan.

2e stad.
OPEN MAILBOX, GET HELMUT, 1 x oost, 1 x noord, ANSWER PHONE, 1 x zuid, DRINK WATER, ga nu weer dezelfde weg terug.
In de lobby: CALL Mr. FABULOUS.
Bij de vrouw van het zwembad: MR FABULOUS: SIT ON CHAIR, GET SUNGLASSES.
Bij de lift: PUSH BUTTON.
Bij de werkster: SIT ON BED, STAND, in de badkamer, GET FLOSS, ga bij de deuropening staan, GET SIGN, TURN SIGN, PLACE SIGN ON DOOR.
Als de vrouw bukt om het bed op te maken: GET KEY.
In de lift: PUSH BUTTON.
In de kamer v/h zwembad: TIE HELMUT ON FLOSS, PUT HELMUT IN DRAIN, GET FLOSS, ga de lift weer in.
Bij de wasserette: OPEN DOOR, ga erin, SHOW RECEIPT, GET SUIT, LEAVE.
Buiten (voor het casino): THUMB.

3e stad.
Ga het plaatje uit en zoek de telefooncel (rechtsboven).
Bij de telefooncel: WEAR SUIT, OPEN DOOR, ga erin, SING.
In KING's huis, bij het berevel: PUT HELMUT IN MOUTH, 1 x oost, ga achter de draad lopen, GET GUITAR, STRING GUITAR, GET MICROPHONE.
In de eetruimte: GET BANANA.
In de slaapkamer aan de rechterkant: OPEN CABINET, PUSH MECHANISM, GRAB POLE, beneden: LEAVE POLE, GET BREAD, OPEN COUNTER, MAKE SANDWICH, USE JUKEBOX, EXCUSE.
Bij het café (telefooncel): OPEN DOOR, ga erin, SING...

EINDE

Sander en Ronald Laan.

PRINCE OF PERSIA

Start vanaf de DOS-prompt met PRINCE MEGAHIT + ENTER.
Als je nu een gevecht met een wachter wilt vermijden kun je het volgende doen:

Wanneer je in het veld staat dat grenst aan een veld met een wachter druk je op:

U als de wachter boven je staat.
H als de wachter links van je staat.
J als de wachter links van je staat.
N als de wachter onder je staat.

Nu loop je (dus wanneer het veld van de wachter zichtbaar is en niet jouw veld) naar het betreffende veld en de wachter zal verdwijnen zodra jij dat veld binnenloopt.
Dit werkt ook met de guillotines. Ga echter nooit meer naar zo'n veld terug want dan is de wachter er weer.

Diederik van Peer.

BARD'S TALE 2

Voor al diegenen die nachtenlang zitten te vechten om meer experience points te krijgen is dit een oplossing
Eerst maak je met DISKCOPY o.i.d. een kopie van je originele program disk. Vervolgens laat je PC-TOOLS o.i.d. op de kopie van de program disk in DK.EXE zoeken naar de volgende codes:

8B 46 E8 8B 56 EA

Type op deze plaats:

33 C0 33 D2 48 90

Sla dan 6 bytes over (dus 6 x 2 cijfers) en type dan 9 keer achter elkaar **90**

Het resultaat is, dat je per tegenstander die je verslaat ongeveer 9000 goudstukken en 9000 experience points krijgt. In de dungeons is het nog leuker. Nadat je een groep tegenstanders hebt verslagen komt een kistje in beeld. Druk dan op 'L' van 'Leave chest' en je krijgt ca. 300 miljoen exp. points (helaas geen geld). Let wel op dat je dit niet te vaak doet, want je kunt maximaal 4 miljard exp. points hebben. Daarna begint het programma weer met 0 exp. points.

Hammersoft Inc.

OPLOSSING VAN KING'S QUEST IV.

OVERDAG.

Boomhuis: open door, clean room, animatie, talk to dwarf (paar keer), animatie, look table, take pouch.
Mijn: talk to dwarf (in tweede gedeelte van de mijn), give pouch to dwarf.
Stenen brug: look under bridge.
Vijver: throw ball in water, take frog, kiss frog, animatie, take ball.
Spookhuis: open door, links, take book, read book.
Vogel in het bos (komt op verschillende plaatsen voor): look ground, take worm.
Pier: talk to man.
Vissershuis: open door, talk to man, talk to woman, give pouch.
Pier: put worm on hook, fish (net zolang tot je beet hebt).
Straatmuzikant: listen to music, talk to man, give book to man.
Pan met fluit (zijkant vissershuis): play lute, give lute to Pan.
Zwembad (als cupido er is): look, take bow.
Eenhoorn (komt op verschillende plaatsen voor): shoot arrow at unicorn.
Waterval: wear crown, animatie.
Ingang grot: take board, light lantern.
In grot (meteen als je binnen komt): take bone.

Nu komt er een trol achter je aan, hij mag je niet te pakken krijgen! Save tijdig!!

Afgrond: put board on floor, loop erover, take board.
Moeras: unlight lamp, jump (tot je bij het eiland bent).
Eiland: put board on ground, play flute, take fruit, take board, jump (tot je weer bij de grot bent).
Grot: light lantern, put board on ground.
Ingang grot: unlight lamp, door waterval heen zwemmen.

Ga naar de berg toe waar een pad is en ga het pad op, je krijgt een opdracht.

Pier: spring in het water en zwem net zolang naar links tot je bij een eiland komt.
Eiland: look bird, take feather, ga nu terug in het water en zwem naar rechts.
In walvis: take bottle, open bottle, read note.

Nu wordt het moeilijk dus moet je eerst saven!! Klim via de tong omhoog, als je valt probeer je het nog eens, en als je doodgaat restore je.

Boven op tong: tickle wale with feather.
Eiland: throw fish to pelican, take whistle.
Rechterkant van eiland: look ground, whistle, ride dolphin.
Eenhoorn: put bridle on unicorn, mount unicorn.

Ga nu naar het kasteel van Lolotte, nu krijg je een tweede opdracht. **Huis in het bos:** open door.
Hond: throw bone.
Slaapkamer: take axe.
Voorraadkamer: open door, look keyhole, animatie, open door, take hen, open door.

Ga terug naar Lolotte en je krijgt een derde opdracht.

Spookbos: use axe.
Heksenhuis: take eye, huis verlaten, weer naar binnen gaan, take scarab, give eye to witches.

'S-NACHTS.

Spookhuis (woonkamer): look picture, search left wall, move latch.
Geheime kamer: take shovel.
Linker kerkhof Hiram Bennet: read epitaph, dig.
Spookhuis (kinderkamer): give rattle.
Linker kerkhof Newberry Will: read epitaph, dig.
Spookhuis (hal): give gold.
Rechter kerkhof Betty Crowden: read epitaph, dig.
Spookhuis (gastenkamer): give locket.
Linker kerkhof Lord Coningsby: read epitaph, dig.
Spookhuis (hal): give medal.
Rechter kerkhof Willy: read epitaph, dig.
Spookhuis (gastenkamer): climb ladder, give toy horse, open chest, look into chest.
Spookhuis (geheime kamer): met de trap omhoog gaan.
Orgel: sit, play sheet music, look into drawer, take key, stand.
Rechter kerkhof (graf met deur): unlock door, open door, take rope, climb ladder, take box, climb ladder.

Ga naar Lolotte, animatie.

Gastenkamer: look rose, take key, unlock door, open door.
Keuken: open cabinet, take all, close cabinet.
Lolottes kamer: unlock door with gold key, open door, shoot arrow at Lolotte, animatie, take talisman.
Schatkamer: take hen, take box.
Stal: open gate.

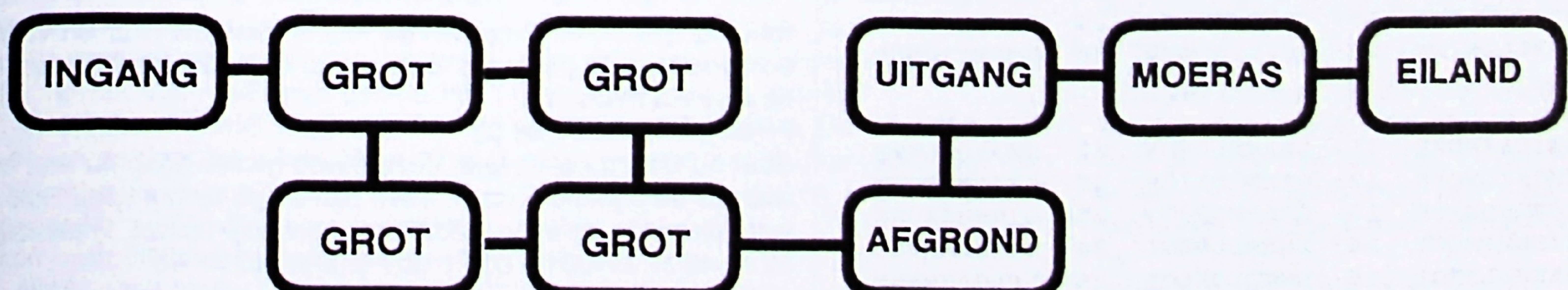
Verlaat het kasteel.

Graf met deur: climb ladder, put box on floor, climb ladder.
Buitenkant graf: close door, lock door.
Pier: spring in het water en zwem naar links.
Kasteel: open door, give talisman to Genesta, animatie.

THE END.

Martijn van Gessel.

KING'S QUEST 4: De grot achter de waterval.



TIPS & PASSWORDS

DRAGON'S LAIR 2:

Scene:
01: Links (Dikke vrouw)
02: Beneden (Over de brug), Rechts
03: Ins (Slang), Rechts
04: Beneden (Slang), Links, Links, Boven
05: Boven (Pilaar), Beneden
06: Ins (Schatkamer), Boven
07: Ins (Slang)
08: Boven, Rechts
09: Links (Geraamte), Ins, Links
10: Beneden (Terug in de schatkamer), Ins
11: Ins, Rechts, Ins
12: Boven (Vliegende draakjes), Ins, Ins
13: Boven (Aan één been hangend), Ins, Boven
14: Rechts, Beneden
15: Beneden
16: Beneden (Duik op zwaard), Rechts, Boven
17: Beneden (Klauter in de liaan), Beneden, Boven
18: Beneden (Engeltjes), Links
19: Boven (Op kasteel)
20: Links, Beneden, Boven, Rechts
21: Ins (Boom met grote slang), Ins, Ins
22: Rechts (Hangend aan de slang), Boven, Boven
23: Ins (Steek zwaard in steen)
24: Boven, Ins
25: Boven (Ontwijkers), Links, Beneden,,Rechts
26: Boven, Rechts, Ins, Links
27: Boven, Ins
28: Beneden (Naar het zwaard), Beneden, Ins
29: Beneden (Over prinsesje heen), Ins, Ins
30: Ins (Draakjes)

LEMMINGS passwords:

```
FUN:
 2- IJJLDLCCCL  12- HMDLCINMCY  22- FLCIJLLGDU
 3- OHNLHCADCN  13- MDLCAKLNCS  23- LCENLLFHDU
 4- HNLHCIOECN  14- DLCIJNMOCM  24- CMONLFHIDN
 5- LDLCAJNFCK  15- LCENLMDPCL  25- CAJJOFHJDM
 6- DLCIJNLGCT  16- CMNLMDLQCU  26- IKHONHCKDM
 7- HCAONNLHCX  17- CEJHLFLBDX  27- NJMFLCALDU
 8- CINNLDLICJ  18- IJHNNHCCDS  28- JMNHCIOMDS
 9- CAKHMDLJCK  19- NHNNHCADDP  29- ONHCEJNNDQ
10- IKHMDLCKCT  20- HLFLCMNEDW  30- FLCIKLMODO
11- OHOLHCALCW  21- NNHCAJNFDT

TRICKY:
 1- HCEOLMNPDT  11- CEKJOLIJEJ  21- NHLFMCADFM
 2- CIOLMFLQDU  12- IJJMDMCKEX  22- HLFMCINEFU
 3- CAJJLPMBEV  13- NHOLICALEY  23- LFMCEJLFFS
 4- MJHLDMCCEQ  14- HMLICIOMEQ  24- FICIKLLGFU
 5- NHLDMCADEJ  15- OLICEKNNER  25- MCENLLFHFY
 6- HNLIBMOEEM  16- LMBIJNOOEY  26- BINNNFIIFM
 7- LLICAJLFEP  17- ICAOLMLPEP  27- CAJJMFMJFR
 8- DMCMJLLGEY  18- CINLMDMQET  28- MKJONICKFU
 9- ICAOLNLHEY  19- CAKHNNIBFN  29- OHMFMCALFW
10- CINLLDMIEK  20- IJJLFMCCFR  30- HMFMCIOMFP

TAXING:
 1- ONICAJNNFD  11- LGANNLDHGY  21- GEJHLFLBHP
 2- FMCIKLMOFR  12- GINNLDLIGR  22- IJJLFLGCHW
 3- ICEONONPFK  13- GAJHMLHJGV  23- GINNHGADHK
 4- CINNMFMQFY  14- IKHMDLGKGL  24- HLFLGMNEHO
 5- GAKHNLHBGP  15- NHMDLGELGL  25- LFLGAJNFHV
 6- IKHLDLGCGS  16- HMDLGMNMGU  26- FLGMJLLGHQ
 7- NHLDHGADGK  17- MDLGAJLNGJ  27- LGAOLLFHHK
 8- HLDLGMNEGL  18- DLGIJLMOGS  28- GIOLNNHIHJ
 9- LDLGAJNFGS  19- HGANLOLPGU  29- GEKJMFHJHX
10- DLGIJNLGGL  20- GMOLOLHQGT  30- MJHMLFGKHR

MAYHEM:
 1- NJMFLGALHM  11- NDIGAKLFIS  21- IFANLMDPIN
 2- JONHGINMHL  12- DMGIJNLGIO  22- FINLMDIQIW
 3- ONHGEKMNHJ  13- MGANNLDHIL  23- FAJHLFIBJJ
 4- FLGIJNMOHX  14- GINNLDMIIU  24- IJHLFIFCJS
 5- HGANLMNPHW  15- GEJHMOMJIY  25- NHLFIFADJP
 6- GIONMNHQHS  16- MJJOLIGKIJ  26- HLFIFINEJY
 7- GAJJLDMBIN  17- NJMDMGALIM  27- LFIFAJLFJR
 8- IJHLDMGCIU  18- HMDMGIOMIU  28- FIFIJLLGJK
 9- OJNLIGEDIO  19- OLIGEKNNIJ  29- IFANLLFHJX
10- HLDMGIOEIL  20- LIGIJNOOIN  30- FINLLFIIJQ
```

PIPEDREAM passwords:

Level 5: HAHA, level 9: GRIN, level 13: REAP, level 17: SEED, level 21: GROW, level 25: TALL, level 29: YALI.

SPACE QUEST IV

Samenstelling van de volgende toetsen geeft het beschreven doel:
CTRL+ALT+P: Grafische functie.
CTRL+ALT+I: Keuze uit alle items.
CTRL+ALT+Y: De verdwijn coordinaten.
CTRL+ALT+T: Teleporteren naar andere velden (niet alle nummers bestaan, er worden nummers weggelaten tussen de verschillende delen).
CTRL+ALT+R: Informatie van het huidige veld.
CTRL+ALT+E: Informatie van Roger.
CTRL+ALT+W: Het opzoeken van een script.
CTRL+ALT+A: Informatie van de bewegende delen die op dat ogen blik zichtbaar zijn.
CTRL+ALT+D: Debug aan/uit.
CTRL+ALT+F: Informatie van het geheugen.
CTRL+ALT+G: Variabel en waarde nummer.
CTRL+ALT+Z: Direkt naar DOS.
CTRL+ALT+C: Grafische funktie.
CTRL+ALT+V: Fade in/out.
CTRL+ALT+B: Het opzoeken van een script.
CTRL+ALT+N: Directory.
CTRL+ALT+M: Aantal Backazoids

Koen Elling

SILPHEED (PC)

Druk op F9 en je gaat naar level 2. Met F10 kom je in level 4.

MIDNIGHT RESISTANCE

AMIGA.
Duw bij het beginscherm pauze en type:
ITSEASYWHENYOUKNOWHOW

Idem ATARI-ST:
SAMANTHALYON

MONTY PYTHON (Amiga en Atari-ST)

Type **SEMPRINI** in de hi-scores in en je kunt ieder level kiezen.

Tim

DEATHTRACK

Edit met een diskmonitor een file met de extensie RCT en verander (zoals ook in de vorige Gids stond) op de 2e regel (displ. 16) de eerste 8 bytes in:
FF 00 4B 4E FF FF 58 02
Start nu Dtrack op en laad deze saved-game. Koop nu van alle wapens de duurste 1 maal. Save dan en ga uit het spel. Edit nu weer diezelfde file en verander vanaf het begin (displ. 1) alsvolgt:
52 41 43 3F FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00
Als je de saved-game weer laadt heb je van alle wapens waar je er 2 of meer van kunt kopen 255 in je bezit.

Elmer.

DE ZEER KOMPLETE OPLOSSINGEN VAN POLICE QUEST 1.

TIPS: Rij nooit door een rood licht, tenzij je in een patrol car rijdt in code 3. Rij voorzichtig, controleer voordat je weg rijdt ALTIJD de auto. Je moet in het begin snel te werk gaan anders kom je te laat voor de briefing.

Hal: take key, take radio.
Kleedkamers: open locker, take gun, take ammo, take case, close locker.
Briefingroom: take paper, lees de krant, put paper back.
Zoek je plaats (rechts vooraan in de kamer) en luister naar de man. Kijk in de verschillende brievenvakken en onthoud de brief in jouw vakje.
Buiten: check car, doe dit net zolang tot er verschijnt dat je klaar bent om weg te rijden, open door, F4, close door, go:
Rij rond tot je opgeroepen wordt. En ga naar de straat.
Ongeluk: F4, open door, F4, close door, look window, look car, look man, investigate man, talk to people, talk to man, talk to people, use radio. Wacht tot er een andere politie auto komt. Ga in de auto en rij weg. Rij rond tot je een nieuwe oproep krijgt. Rij naar de koffieshop. Ga van de kaart af. Stap uit de auto en ga de koffieshop binnen.

In shop: ga bij de andere agent zitten, order coffee. Als de telefoon gaat ga je naar de telefoon toe; talk to phone, ga terug naar de agent, talk, ga naar buiten. Ga met je auto weg. Rij rond door de stad. Als je een rode auto ziet die door het rood rijdt ga je er achter aan in code 3 (F10). Dwing de auto te stoppen.
Aan de kant van de weg: ga uit de auto, look at woman, talk to woman, ask telephone number. Dit nummer moet je nooit bellen. Ga in je auto en rij verder door de stad. Als je een oproep krijgt ga je erop af.
Voor shop (in auto): take nightstick, ga uit de auto en ga de koffieshop binnen.
In shop: talk to Carol. Ga naar buiten en ga Wino Willy's binnen.
In Wino Willy's: move bikes, en heel snel daarna, use nightstick. Talk to girl, kiss girl, ga naar buiten. Ga in de auto en doe de nightstick weg. Rij rond door de stad. Wanneer je een auto over de weg ziet slingeren ga je erachter aan in code 3, dwing de auto te stoppen. Ga uit de auto.
Dronken man: talk to man, ask license, use radio, get out car, smell man, administer fst, arrest man, cuff man behind his back, laat de man achter in jouw auto instappen en ga dan zelf voorin zitten en rij weg. Ga naar de gevangenis.
Gevangenis: ga uit de auto en laat de dronken man uitstappen, doe alle deuren weer dicht. open locker, drop gun, close locker, push button. Ga de gevangenis in.
In gevangenis: book man, drunk driving, take cuffs. Ga naar buiten pak je pistool en rijd weg naar het politiebureau. Ga hier naar binnen. Als je binnen komt zie je een tafel.
Bij tafel: write note. Ga naar rechts en ga de deur binnen, je bent nu in de kamer van je baas. Luister naar hem en ga weer weg. Ga naar de lockerroom.

Lockerroom: open locker, take towel, close locker, turn shower on, turn shower off, dry, open locker, take suit, take keys, close locker. Ga weer terug naar de hal.
Hal: drop keys, drop radio. Ga naar buiten en ga in de Corvette zitten en rij weg. Ga naar de Blue Room. Als je voor de Blue Room staat blijf nog even in de auto zitten en type look car, take wallet. Ga nu naar buiten en ga de Blue Room binnen.
In Blue Room: sit, stand. Ga naar buiten en rij naar het politiebureau. Ga naar de briefingroom als er nog niemand is heb je nog tijd om je om te kleden. Ga dan naar de lockerroom.
Lockerroom: open locker, take towel, close locker, turn shower on, turn shower off, dry, open locker, take suit, take gun, take ammo, take case, close locker. Ga naar de briefingroom en ga naar je plaats. Als de briefing af gelopen is ga je naar je eigen brievenvakje en type je look in hole. Ga naar de hal.
Hal: take keys, take radio. Ga naar buiten en ga naar je auto toe (de politie auto).
Bij auto: check car, stap in en rij weg. Rij rond door de stad en als je een blauwe Cadillac ziet, ga je erachter aan in code 3 en dwing hem te stoppen. De man in de auto is erg gevaarlijk, dus doe geen domme dingen, anders......

Blauwe Cadillac: use radio, wacht op de back-up, open door, F4, load gun, draw gun, get out car, freeze, hands up, get on ground, loop naar de man, draw gun, cuff man, search man, stand, walk, laat de man in jouw auto stappen en doe de deur dicht. Loop naar de Cadillac.
Cadillac: look in car, open compartment, take book, close book, take license, close compartment. Rij naar de gevangenis en ga naar binnen, vergeet je pistool niet weg te doen.
In gevangenis: als de man van de gevangenis vraagt waarvoor hij de man moet booken type je drug deal, take cuffs. Ga naar buiten en stap in je auto en rij naar het bureau. Ga naar binnen, loop door naar de hal waar je begon en doe daar de deur open, ga naar binnen.
In kamer: read memo. Ga naar de lockerroom, en doe wat je daar altijd doet, dus was je, kleed je om en neem je spullen mee.
Hal: drop keys.
Ga naar de hal waar je komt als je het bureau binnen komt.
Hal: open door, ga nu naar de kamer hiernaast (die zonder deur).
Kamer: open cabinet, take Hoffman file, close file, take Hoffman file, close cabinet, take key, look at clipboard, drop clipboard, look desk. Ga naar buiten en ga naar de Cadillac.
Cadillac: check car, stap in en rij naar het gerechtshof.
Court Yard: ga naar binnen, praat met de man van het loket, call Palmer. Ga naar buiten en rij terug naar het bureau. Hier staat Laura te wachten. Laat haar instappen en rij naar het park.

Park: Ga het park binnen en verstop je links boven achter de bosjes. Load gun, draw gun, use radio, wacht op de twee mannen, als ze ruzie maken type je use radio, freeze, naar de man die blijft staan lopen, draw gun, cuff man, search man, follow me, ga naar de auto.
Bij auto: read rights, laat ze instappen en doe de deuren dicht. Rijd naar de gevangenis. Laat de mannen uitstappen en ga naar binnen.
In gevangenis: book men, drug dealing, take cuffs. Ga naar buiten en rij naar het bureau. Rij naar de Blue Room, en ga hier naar binnen.
Blue Room: ga naar de tafel waar Jack zit. Sit, stand. Rij terug naar het bureau en ga naar binnen.
Bureau: open de eerste deur die je tegen komt en ga die kamer binnen.
Booking window: black book, close book. Ga naar je eigen kamer.
Eigen kamer: look at basket, read note. Ga deze kamer uit en ga dan weer naar binnen. Ga naar de kamer van Morgan. Rijd naar de gevangenis en ga naar binnen.
Gevangenis: loop naar de cel waar Marie in zit. Type: help me with hotel Delphoria. Ga terug naar het bureau, je wordt onderweg opgeroepen. Ga naar de Cotton Cove.
Cotton Cove: look at body, remove blanket, take Hoffman file, use radio. Rijd naar het bureau en ga naar Morgan. Ga naar de lockerroom.
Lockerroom: open locker, take towel, close locker, turn shower on, bleach hair, rinse hair, turn shower off, open locker, take suit, close locker. Ga naar Morgan als hij uitgepraat is moet je hem om zijn telefoonnummer vragen. Ga naar buiten controleer de cadillac stap in en rijd naar het hotel en ga dit binnen.

Cocktail lounge: als de ober vraagt wat je wil drinken zeg je water. Als Marie weg gaat ga terug naar de ober en zeg je dat je wil gokken (gambling), pay man, give two hundred dollar to man. Ga naar de balie.
Balie: ring bell, order room, pay man.
Lift: push two.
Tweede verdieping: loop naar rechts tot je bij kamer 204 bent.
Kamer 204: unlock door, ga naar binnen.

In kamer: use phone, 0, use phone, 411, taxi, use phone, 555-9222, Hotel Delphoria. Ga naar de cocktail lounge. Zeg tegen de ober dat je wilt gokken, volg hem.
Gokkamer: sit. Speel het spel, je moet telkens als je wint SAVEn en als je verliest RESTOREn. Ga naar je kamer.
Kamer 204: use phone, 555-7764. Na een tijdje komen er drie mannen binnen, zij zijn ook van de politie.
Drie mannen: ask radio. Ga naar de cocktail lounge.
Cocktail lounge: Frank sent me, volg de ober.
Backroom: sit. Speel het spel zoals het eerdere spel. Na een tijdje gespeeld te hebben vraagt de man of je werk zoekt, antwoord hierop met ja. Als hij dan vraagt of je mee gaat zeg je weer ja. Loop achter de man aan.
Voor kamer 404: als de man al binnen is type je: use radio.

THE END.

Martijn van Gessel.

SPACE QUEST 2 en 4

Van Eric Kerst kregen we een aanvulling en korrektie op de oplossingen van deze 2 adventures in Software Gids nr. 8

SPACE QUEST 2: In de vorige Gids stond dat je, na het onderaardse meer, op de fluit moest blazen en gelijk daarna west en oost moet gaan. Dit hoeft echter niet. Blaas op de fluit. Nu komt een monster tevoorschijn. Ga in het water staan en gooi de puzzel. Het monster gaat nu puzzelen en je kunt verder doorlopen. Bij de bewaker hoef je geen steen te gooien. Wacht tot hij niet in jouw richting kijkt en loop onder het platform. Gebruik de keycard om de lift te openen.

SPACE QUEST 4: volgens Eric kan het spel met de oplossing uit nr. 8 niet gespeeld worden. Hier zijn korrekties:
1. Pak bij de tank het vreemde voorwerp en leg het meteen weer terug.
2. Het rooster is niet 1 veld omhoog maar 2 velden naar rechts.
3. Nadat je de ladder omhoog bent gegaan zul je eerst in het gebouw (Volhaul's Dome) moeten komen. Nadat je uit de put bent ga je 1 veld naar rechts, daar is het vliegtuig. Klim in het landingsgestel.
4. Bij Monolith Burger moet je wel een baan aannemen, maar je er gelijk uit laten trappen. Als je de sigaar niet te pakken krijgt: die ligt aan het eind van de baan.
5. Voordat je naar Rack's gaat moet je eerst de geldmachine gebruiken. Als je nu tegen de robot praat merk je dat je vrouwenkleding moet dragen.

Eric Kerst.

HELP!

Wie kan mij helpen met QUEST FOR GLORY 2? Ik zit helemaal vast in de harem. Wat ik ook doe, de bewaker pakt mij steeds als ik naar de volgende kamer wil waar Ad Avis zit. Dit komt voornamelijk omdat de haremschoonheden mij steeds lastig vallen. Kun je hier wat tegen doen?

Xander Kranenburg, Hellevoetsluis.

Ik heb een probleem bij LARRY 3. Nadat je op het strand het beeldje hebt verkocht en je pak weer aangetrokken hebt kom je in de foyer van het casino waar je de avondvoorstelling wilt bekijken. De man bij de ingang wil mij niet doorlaten. Wie kan helpen?

Joost Engelen, Oliemolenerf 9, 7241 VH Lochem. Tel. 05730-53044.

Ik kom niet ver in het spel GOLD RUSH! Hoe kom ik aan geld voor de bootreis? Als ik met de postkoets ga heb ik niet de te halen score en als ik in het kamp ben aangekomen kom ik niet verder. Wie heeft tips voor QUEST FOR GLORY 1 (So you want to be a hero)?

Rene Fuhren, Waage Naak 8, 6019 AA Wessem.

Ik zit vast bij CODENAME ICEMAN. Wat moet je doen als je bij de ijsbergen (al voorbij het Russische schip) bent?

P. v. Maasdam, Vinkenlaan 18, 2161 DZ Lisse.

Ik zit met een probleem bij het (tekst)adventure BEYOND ZORK. Op een gegeven moment kom je met behulp van een 'goblet' (een soort beker) bij de 'grey fields of frozen'. Daar vliegt een vlinder die je in de 'hurdy-gurdy' moet stoppen. Ik heb de oplossing van het spel maar kan deze vlinder niet te pakken krijgen. Wie helpt?

Jan van Huizen, Anton Kortlandstraat 6, 3191 XH Hoogvliet. Tel. 010-4383076.

MSX/PC

1. Wie weet of -en hoe- ik mijn MSX via mijn MT-TELCOM 2 modem kan koppelen aan de 25-pins RS232C interface connector van mijn PC?
2. Wie heeft informatie met betrekking tot het uitlezen en schrijven van mijn interface en MT TELCOM 2 modem van mijn MSX. Ik wil er een databank op maken.
3. Hoe kan ik gegevens van mijn BRAINBOX (databankje van de Postbank met 1360 bytes) uitlezen met mijn MSX of PC?

Maurice de Bijl, Citadelstraat 4, 5397 GJ Lith. Tel. 04128-1466 (vragen naar Maurice).

MSX TIPS

RUNE MASTER 2

In dit spel zitten veel 'verborgen toetsen'. Druk b.v. in het opstartscherm de toetsen a t/m z achter elkaar in. Je komt nu in een soort ALESTE met op de achtergrond het speelveld van RUNE MASTER 2. In het opstartscherm kun je ook de toetsen F1 en F2 tegelijkertijd indrukken om de soundtest te krijgen.
Als je aan het spelen bent en je vindt het te lang duren voordat je weer aan de beurt bent druk dan -voor het vechten- op F1. Je hoort dan geen samples meer. Gaat het je allemaal nog te langzaam druk dan, onder het gevecht, alle funktietoetsen in. Alles gaat nu nog een stuk sneller.

Tristan Zondag.

XAK 2 CHEATER

Dit is de goede manier om deze te aktiveren:
Druk op Esc (pauze). Typ in 'MIYUKI' (goed de toetsen indrukken en een paar sekonden wachten bij elke letter). Druk op SELECT. Typ in 'XAK2' (achter elkaar). Houdt de 2 even ingedrukt, en je krijgt het DEBUG menu met de volgende keuzes:
1. Een kijkje nemen in het geheugen, waar bepaalde gegevens over Latok staan.
2. Bossdata wegschrijven. Door deze later met BOSS MODE weer op te laden kun je kiezen uit alle eindmonsters. Na dit wegschrijven krijg je de einddemo.
3. Andere data zichtbaar maken, waaronder je positie.
4. Je kunt iets ON/OFF zetten Met dit op ON kun je overal doorheen lopen.
5. Pauze ON/OFF.
6. Alle geluidseffekten ten gehore brengen.
7. Naar S-DEBUG menu

S-DEBUG:
1. Alle parameters veranderen, zoals Level (tot 99!), Gold, hitpoints en magicpoints.
2. Iets ON/OFF zetten (nut onbekend).
3. ????

Wie nog niet genoeg heeft aan deze cheater, kan ook zelf een trainer maken. Dit gaat als volgt:
- Schrijf onder DATA 1 weg op een userdisk.
- Bekijk de schijf met een diskmonitor/editor (bv. Diskview).
- Verander in sector 1402 de volgende dingen:

```
&H0F0: &H03 t/m &H0F wordt EE
       &H01 wordt 32
&H100: &H00 t/m &H06 wordt EE
       &H01 wordt 32
       &H09 en &H0A worden EE
```

Knappe demon die je nu nog verslaat !!
SCF. (Met dank aan de GENIC-BBS)

MSX SOFTWARE

NIEUWE JAPANSE SOFTWARE

Als importeur van Japanse software kun je met heel veel verschillende problemen te maken krijgen. Dit is ook het geval met MSX-ENGINE, een stichting die zich vooral bezighoudt met het importeren van de nieuwste Japanse spelsoftware. Deze import loopt heel lekker; alles wat binnenkomt wordt meteen doorverkocht. Niet erg toch, zou je zeggen? Hierdoor ontstaat echter de situatie dat de spellen bij de klant komen, terwijl de importeur ze niet of heel even heeft bekeken. Men houdt geen spellen voor eigen gebruik (recensie in eigen en andere bladen) over.
In de nabije toekomst zal er hier echter verandering in komen (misschien is dit alles bij publikatie allang weer achterhaald) en ook wordt er hard aan gewerkt om bij de spellen een Nederlands/Engelse handleiding te leveren. Het gevolg van dit alles is dat we wat achter komen te liggen met de recensies op het leverbare materiaal. Daarom bespreek ik hieronder in het kort even wat leverbare en spoedig leverbare titels, die nog niet recenseerbaar waren:

GORBY'S PIPELINE (COMPILE)

Een puzzlespel à la Tetris en Columns. De bedoeling: een pijpleiding aanleggen van Tokyo naar Moskou. Dit gaat via vallende blokken en het is aan jouw een goede aansluiting te maken.

DUNBINE AURA BATTLER (SYSTEMSOFT)

Van dit tot nu toe onbekende softwaremerk komt dit ruimte-oorlog simulatiespel, dat afgeleid is van een Japanse tekenfilmserie. Het spel heeft inderdaad ook veel weg van een tekenfilm. Overvloedig veel en mooie plaatjes van robots en ruimteschepen sieren het spel. Het Japans blijft tot een minimum beperkt. Dunbine heeft televisie-animaties en plaatjes op de 2+ en Turbo-R.

RUNE MASTER 3, WAR AMONG 3 EMPIRES (COMPILE)

Behoeft weinig uitleg. Overtreft natuurlijk weer beide vorige delen.

ESTLAND STORY (COMPILE)

RPG-adventure van Compile. Geen verdere gegevens bekend.

COMING SOON!!

Voor MSX-1 bezitters: Wonderboy 2 , monsterland van Dexter. Geen topmerk, maar ik ben toch eens benieuwd wat eruit rolt.
Voor de bezitters van het Plus X Terminator Laser pistool brengt Ascii 2 titels uit die met dit pistool werken, waaronder AIR HOCKEY.
SYNTHSAURUS 3.00 en SCORESAURUS (BIT2) komen er ook aan. Waarschijnlijk heeft de eerste MIDI-mogelijkheden.
XAKkers opgelet!! Eind dit jaar (september op z'n vroegst) brengt Microcabin het volgende deel uit van het XAK-verhaal: The tower of Gazel. Ik ben benieuwd.....
Ook de Dragonslayer-fans kunnen weer wat verwachten. De conversie van Dragonslayer 5, SORCERIAN, is waarschijnlijk af en leverbaar als dit wordt gepubliceerd (zie recensie PC- versie in Software Gids nr. 5). Van de volgorde van deze serie klopt nu dus wel helemaal niks meer: 1, 3, 2, 4, 6, 5 en....7! Jawel, deze laatste komt eind dit jaar uit met als subtitel (onder voorbehoud) LORD MONARCH.
Ook Microprose Japan brengt nog wat uit: ELITE MSX 2 en 3D POOL (biljarten).

Genoeg te beleven nog dit jaar lijkt me. Zeker als je bij dit bovenstaande nog de verschillende Nederlandse produkties voegt van de laatste tijd.

Trouwens, in Spanje is er ook nog wel wat loos; verschillende softwaretitels komen maandelijks nog uit voor de MSX. Zo kreeg ik TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, CHASE H.Q. en INDIANA JONES 3 al onder ogen (onder andere) en die zagen er voor MSX-1 uitstekend uit.

COLUMNS

MAKER: TELENET (origineel van Sega)
GENRE: PUZZLE
FORMAAT: 1*2DD
PRIJS: FL. 140,=

Na afgekickt te zijn van Tetris en Quarth, dacht ik dat ik nu toch wel nooit meer verslaafd zou raken aan zo'n spel. Fout gedacht! Toen ik COLUMNS in handen kreeg startte ik het meteen op. Eerst een redelijk introscherm (zonder geluid) en daarna een keuzemenu (nog steeds zonder geluid), waarin je kunt kiezen voor het instellen van de moeilijkheidsgraad, een soundtest of het wissen van de highscoretabel (die bij dit spel automatisch op disk wordt bijgehouden). Na de moeilijkheidsgraad op 'easy' te hebben ingesteld, begon ik het spel. Nu volgt een menu om het level in te stellen (met prima muziek).

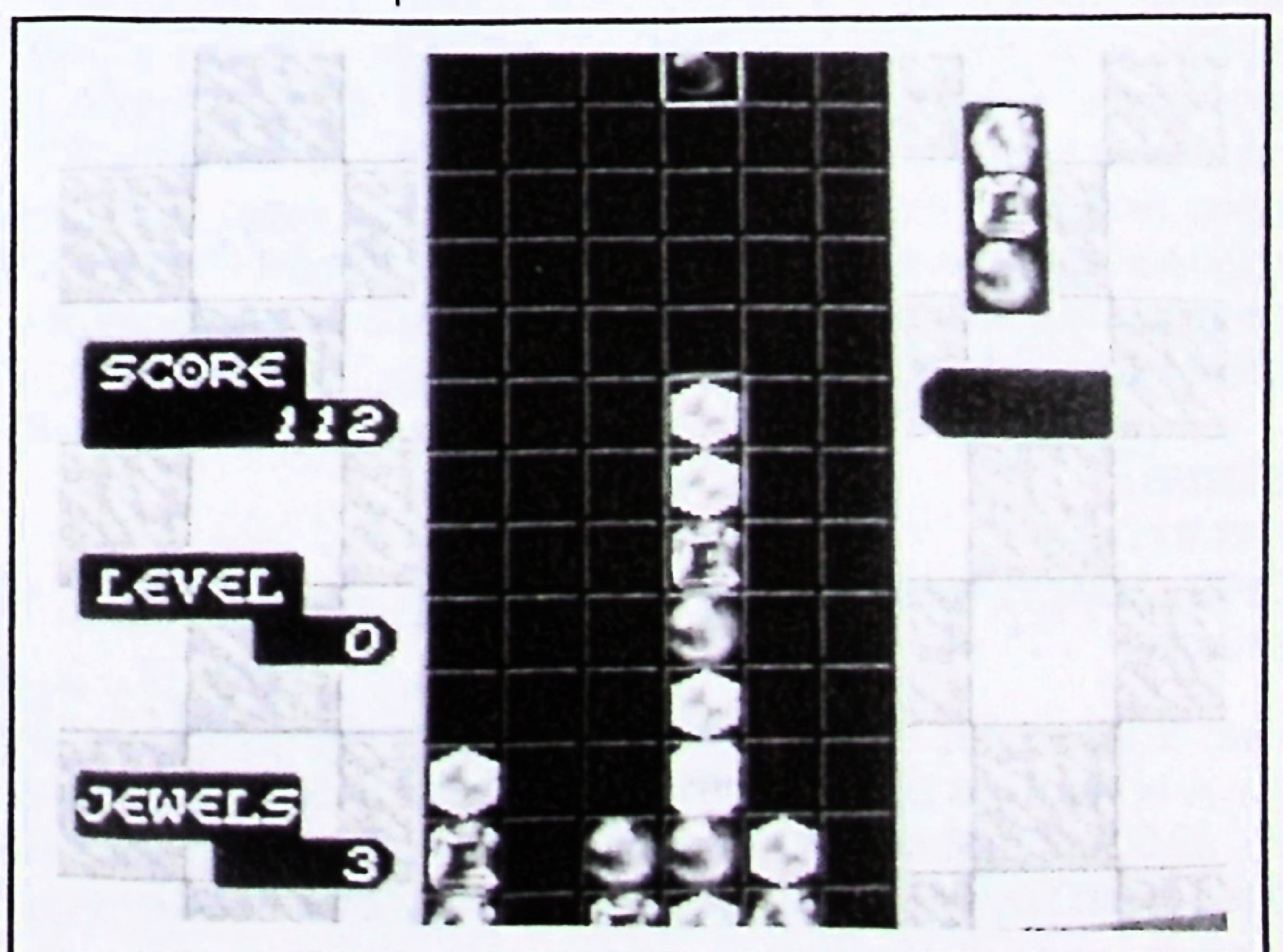
Het speelveld ziet er trouwens verrassend mooi uit, op alles zit glans en er zijn prima kleuren gebruikt. Dit komt omdat Columns in Screen 8 is gemaakt, iets dat tegenwoordig nauwelijks meer voorkomt. Dankzij de 256 kleuren slaat dit spel grafisch een prima figuur.
Na het instellen van het level begint een klassiek kerkorgeldeuntje, waarna de eerste blokken naar beneden vallen. Een kolom bestaat telkens uit 3 juwelen, die op elkaar zijn gestapeld. De bedoeling is dat je minstens 3 dezelfde juwelen op een rijtje krijgt (horizontaal, vertikaal of diagonaal). Deze juwelen verdwijnen dan. Anders dan bij Tetris kunnen de kolommen niet gekanteld worden, maar de volgorde van de juwelen binnen de kolom kan wel worden verschoven. Een van de leuke aspekten van het spel zijn de soms enorme kettingreakties die kunnen ontstaan dankzij het verdwijnen van juwelen. Soms vallen er 3 bloemvormige juwelen naar beneden. Als deze ergens op een juweel van een bepaalde kleur vallen, verdwijnen alle juwelen uit het scherm van deze kleur.

Natuurlijk, net als bij Tetris, is het weer Game Over als de juwelen de bovenrand raken. Dit zag ik niet zo snel gebeuren in het 'very easy' level waar ik mee bezig was. Simpel spelletje..., dacht ik.
Ik besloot de moeilijkheidsgraad wat hoger te zetten, zodat er dus meer soorten juwelen meededen. Het spel wordt dan meteen een heel stuk moeilijker, maar ook leuker. Elk wat wils dus weer, iedereen komt aan zijn trekken, van de prilste beginner (in het "very easy" level moet je zowaar moeite doen om af te gaan) tot de gevorderde veteraan. Iedere graad heeft een eigen highscore-tabel, die op disk wordt bijgehouden. Heel handig!

Wie op zoek is naar weer een nieuwe verslaving, heeft met Columns het juiste spel te pakken. Wat moet dat in hemelsnaam worden met Gorby's Pipeline......

BEELD:	9
GELUID (FM-Pac):	7
SPELKWALITEIT:	9

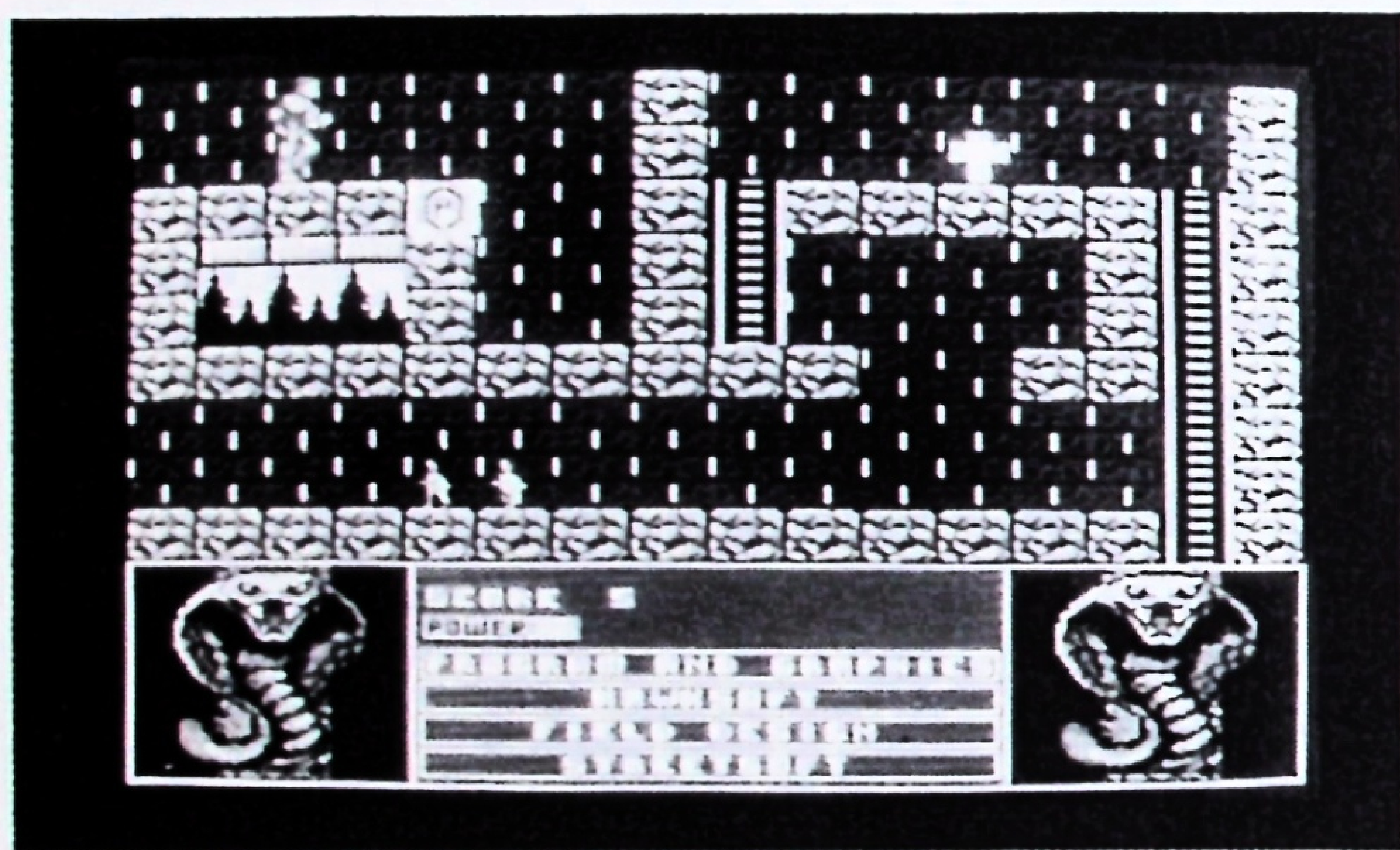
Dennis Lardenoye



MSX SOFTWARE

THE AVENGER OF DEATH

Hawksoft/Streetsoft.
MSX-2/2+
RAM: 64Kb.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" SS. Richtprijs: FL. 22,90



Dit spel lijkt zeer sterk op Vampire Killer. Niet alleen het spel, maar ook de beelden zouden zo van dezelfde makers kunnen zijn. Wanneer we echter even doorspelen, komen we in een ondergronds gedeelte terecht met gangen en trappen, zodat het toch allemaal niet helemaal gelijk is en gelukkig maar.

Je kunt het spel met joystick of toetsenbord spelen en de tekst op het omslag (full-color) vermeldt, dat de uiteindelijke opdracht nog onbekend is. De tegenstanders in de velden kun je wegschieten en verder moet je zorgen dat je niet tegen ze aanloopt, want dat kost energie. Deze energie wordt bijgehouden met een balkje linksonder in het scherm en op deze plaats wordt ook de score bijgehouden. In de velden kom je items met een "P" tegen die je energie weer aanvullen.

Grafisch ziet alles er goed uit, de animaties zijn redelijk maar het geluid valt tegen. De spelkwaliteit is aardig al zullen de doorgewinterde spelers het spel te makkelijk vinden. Voor alle 'gewone' spelers is dit een heel leuk spel met een bijzonder aantrekkelijk prijskaartje. Daar komt nog bij dat dit géén Japanse import is, maar puur Hollands, Dus geen vreemde tekens op het scherm en volop leverbaar. Een cassette versie is echter (nog) NIET verkrijgbaar! Een handleiding is niet nodig en ontbreekt dan ook. De noodzakelijke informatie staat op de achterkant van de verpakking (in het Nederlands).

BEELD:	8
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	6
PRIJS:	9

Daar de winkels die MSX software verkopen nog maar dun gezaaid zijn kun je het spel ook bij de Software Gids bestellen door overmaking van FL. 22,90 op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad onder vermelding van "Avenger".

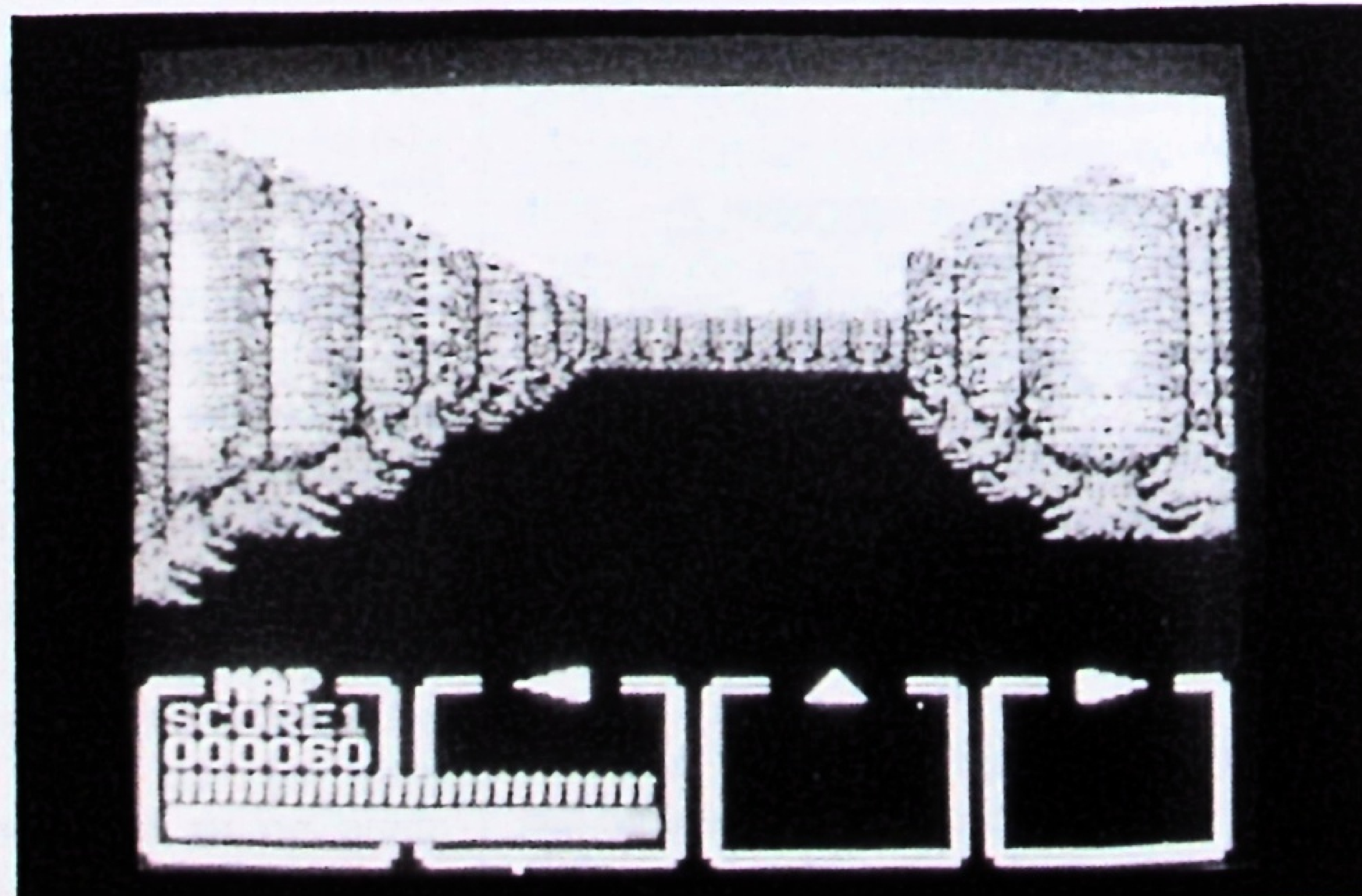
PLUS-X

Terminator Laser

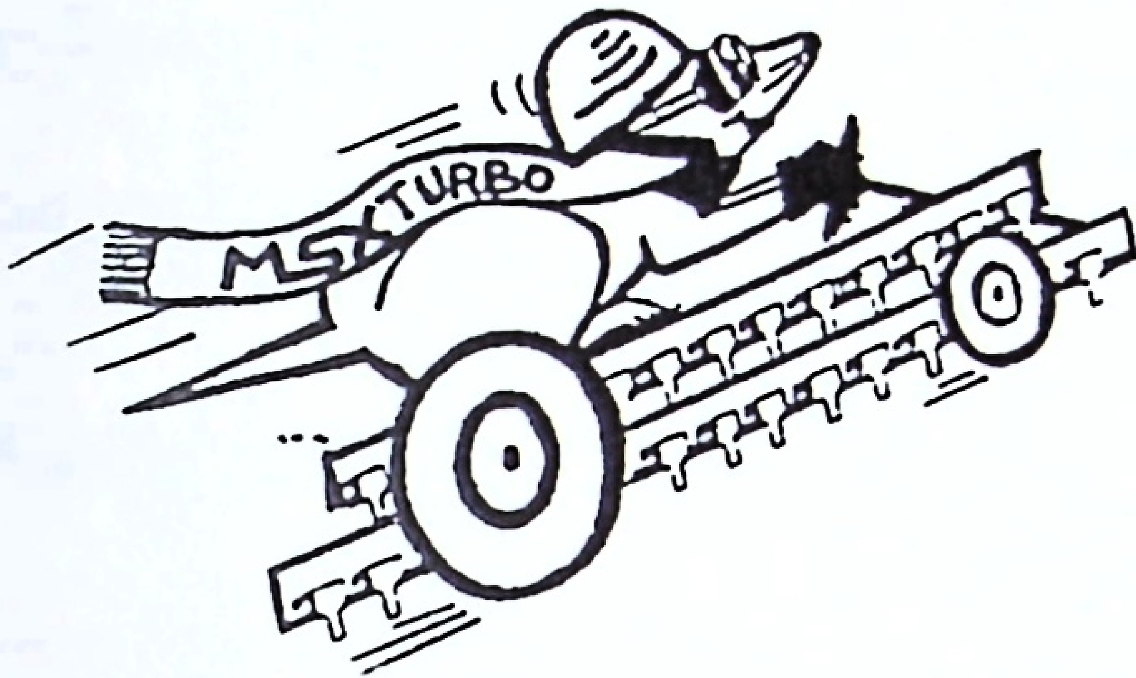


Van de MSX Club Gouda kregen we dit laserkanon, kompleet met de bijbehorende cartridge waarop DUNGEON HUNTER staat. Dit oversized pistool is bijna twee keer zo groot als de GUNSTICK -een aangepast Nintendo pistool- dat eveneens voor de MSX leverbaar is. De Gunstick kost echter FL. 150,= en wordt geleverd met software op cassette terwijl deze PLUS-X, met een geheel nieuw schietspel op cartridge, maar liefst FL. 299,= kost. De PLUS-X werkt met een vizier waar doorheen gekeken moet worden om te richten en DUNGEON HUNTER is een zeer uitgebreid 3-D doolhofspel; dus nu eens niet het overbekende kleiduiven schieten. Het pistool werkt zeer nauwkeurig en de software is origineel en goed. Niet alleen moet je op de monsters en spoken in de doolhof schieten, maar ook het menu wordt met het pistool bediend. DUNGEON HUNTER heeft echter één nadeel: de muziek is afschuwelijk!

Ons rest nog 1 vraag: is dit de enige software voor dit pistool?? Ik denk dat diegenen, die misschien best de bijna driehonderd gulden over hebben voor zo'n apparaat dit ook graag vaker willen gebruiken. Hoe leuk en origineel de software ook is, na enige tijd ben je toch uitgekeken op dit spel en dan zit je met een duur pistool waar je verder niets meer mee kunt doen. Laat je dus eerst goed informeren.



PRODUKTEN VAN MSX CLUB GOUDA



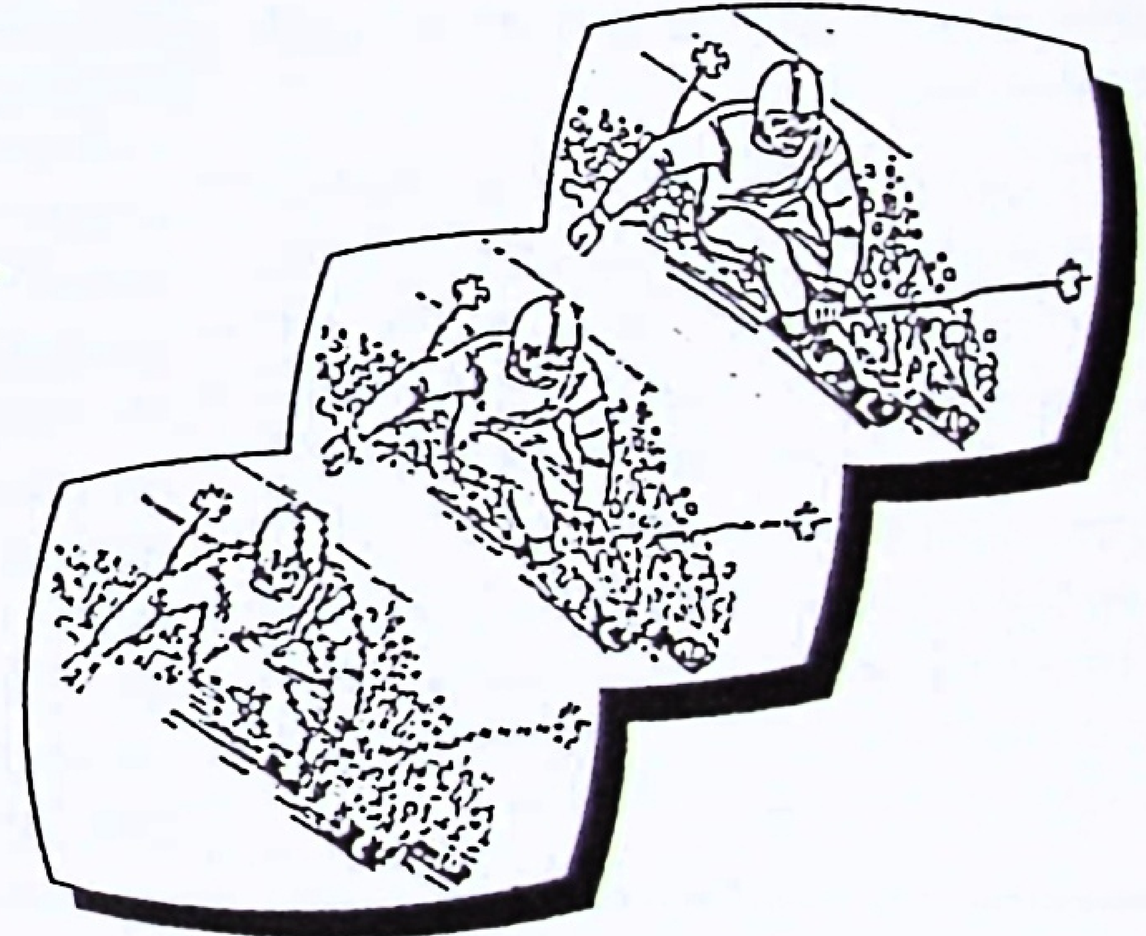
HARDWARE INBOUW*

Alles tegelijkertijd in laten bouwen wordt nu voordeliger:

2+, PAC, 7 MHz, 512 KB	665,=
2+, PAC, 7 MHz	445,=
2+, PAC	375,=
2+ 7 MHz	330,=
7 MHz, 512 KB	290,=

* Vermelde prijzen gelden alleen voor de Sony HB-F700, de Philips VG 8235/00 en de NMS 8250,8255 en 8280.

Laat nu uw Sony HB-700, Philips NMS 8250/55 of 80 ombouwen tot een PRACHTIGE MSX2+. Niet alleen de videochip wordt ingebouwd, maar ook Basic 3.0, Basic Kun compiler en een FM-Pac.
Compleet voor slechts fl. 375,= !!



Alleen ombouw naar MSX2+	fl. 315,=
Alleen inbouw van een FM-Pac	fl. 160,=

SOFTWARE

Gamestamps, the program	32,50 DS
Stampconverter (voor DP & EASE)	32,50 DS
Plotterdisk I, versie 2	25,00 SS
Plotterdisk II	32,50 SS
Quattro (impossible break-out clone)	32,50 DS
Quattro + Muis	90,00 DS
Hisoft talenpakket (C++, Pascal Cobol en Devpac 80 v2)	75,00 DS

SCREEN 12 SOFTWARE*

Playboy Strippoker	30,00 DS
Mous Master (tekenprogramma)	45,00 DS

BOEKEN

DOS 2.20 refence book	25,00 NED
V 9938 technical databook	50,00 ENG
V 9958 technical databook	15,00 ENG
YM 2413 application manual	25,00 ENG
S 3527 technical databook	15,00 JAP

* binnenkort !

HARDWARE

7 MHz. inbouwprintje (met Z80-H)	50,00
720 KB diskdrive (slimline)	150,00
512 KB externe memory mapper	270,00
1024 KB externe memory mapper	400,00
Sony HBI-V1 digitizer (Pal-systeem)	700,00
FM 'stereo' Pak (checkmark)	175,00
Pseudo stereokastje	75,00
MSX Muis	65,00
Plotterpennen (per 4 stuks)	17,50

Ook verzorgen wij goedkope geheugenuitbreidingen. Zo heeft u bij ons al een 512 KB uitbreiding voor fl. 230,= ! (Philips NMS 8250) Over videoram bijplaatsen, dos 2.20 intern en de al genoemde geheugenuitbreidingen leest u alles in onze catalogus ! (vraag 'm aan)

LIDMAATSCHAP

MSX-Journaal (clubblad)	10x	30,00
MSX-Quasar (clubdisk)	10x	37,50 DS
MSX-Journaal & MSX-Quasar	10x	60,00 DS

Voor onze leden hebben we aantrekkelijke kortingen en een leuk blad en/of diskmagazine !!

Bestellingen: bel of schrijf ons.

Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. 01827-2272 (Arjan), 01820-19913 (Gert)

Alle prijzen zijn INCLUSIEF VERZENDKOSTEN. Rembourszendingen kosten fl. 5,= extra. Prijs- en produktwijzigingen voorbehouden.

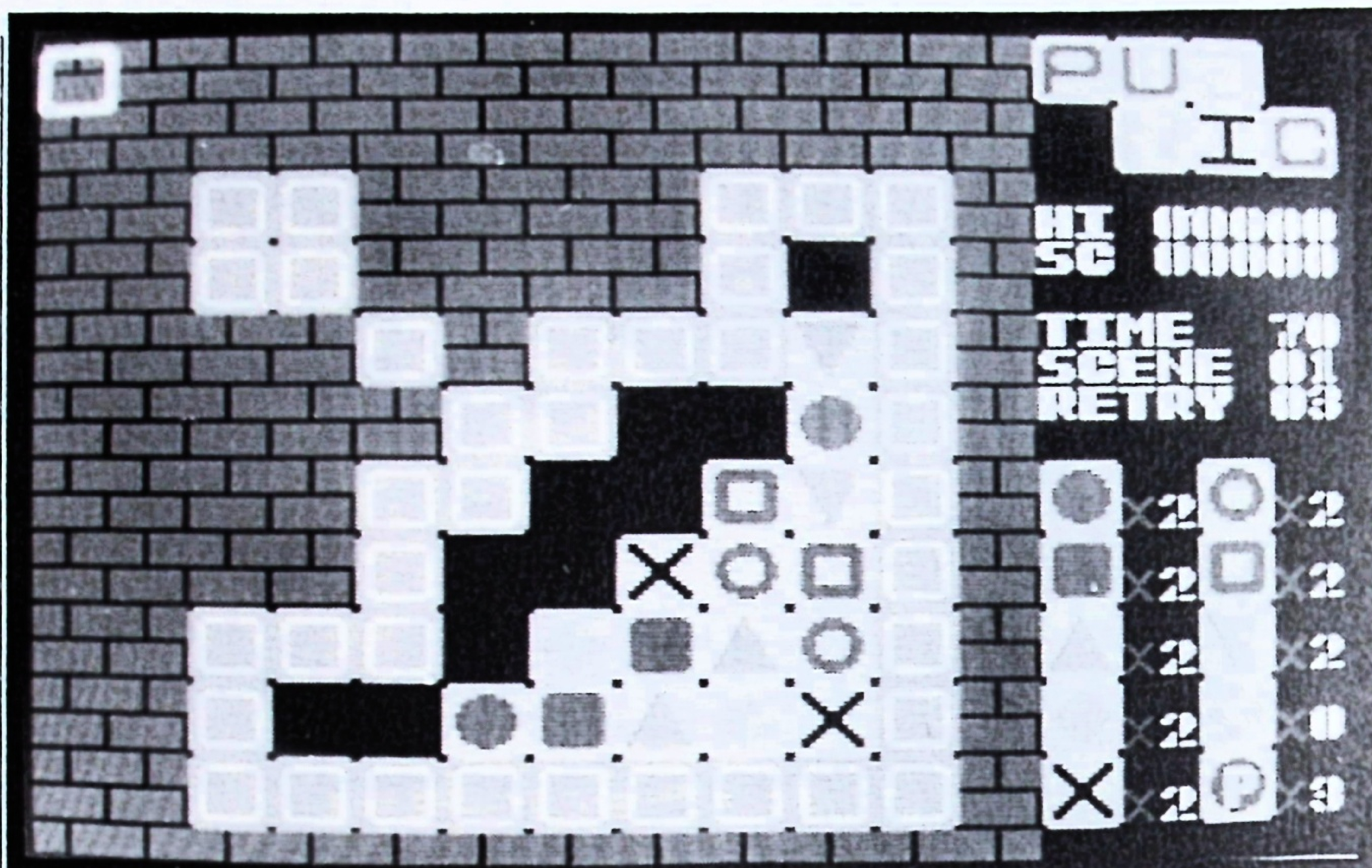
MSX SOFTWARE

PUZNIC

Zemina.
MSX cartridge.
Richtprijs: FL. 49,50

Nee, ik heb het niet fout geschreven: PUZNIC is een Koreaanse kloon van het spel PUZZNIC, waarvan je een volledig verslag kunt lezen op pagina 3 van deze Gids. Deze MSX versie (met de bijzonder originele Nederlandse naam PUZZLE) is als spel vrijwel gelijk aan de PC versie, maar heeft enkele afwijkingen waartoe ik me hier zal beperken.

Deze MSX versie heeft geen editor en dus ook geen mogelijkheid om rondes te oefenen. Daarentegen heeft deze 'kopie' wel een mogelijkheid om overgebleven blokken op te ruimen, iets dat in de originele versie niet voorkomt. Deze optie kun je echter slechts 3 keer gebruiken en is dus alleen bedoeld voor noodgevallen. Wat het spel betreft komt alles overeen met de versies voor de andere computers.



Het beeld is uiteraard MSX(1) kwaliteit (16 kleuren, lage resolutie) en blijft dus duidelijk achter bij de moderne versies voor PC, Amiga en Atari. Verder is de opbouw van de velden wat grof en eenvoudig. Het geluid is aardig en bij een puzzelspel niet zo belangrijk. Een handleiding ontbreekt, maar is niet nodig, daar de editor ook ontbreekt en wat er aan tekst verschijnt op het scherm is in het Engels! De spelkwaliteit is prima en daar ook hier een tijdslimiet is ingebouwd (geen klok, maar een teller) is ook deze MSX variant lekker lastig. Een aanrader voor de liefhebbers van dit soort puzzels want de prijs is zeer redelijk; zeker voor een cartridge.

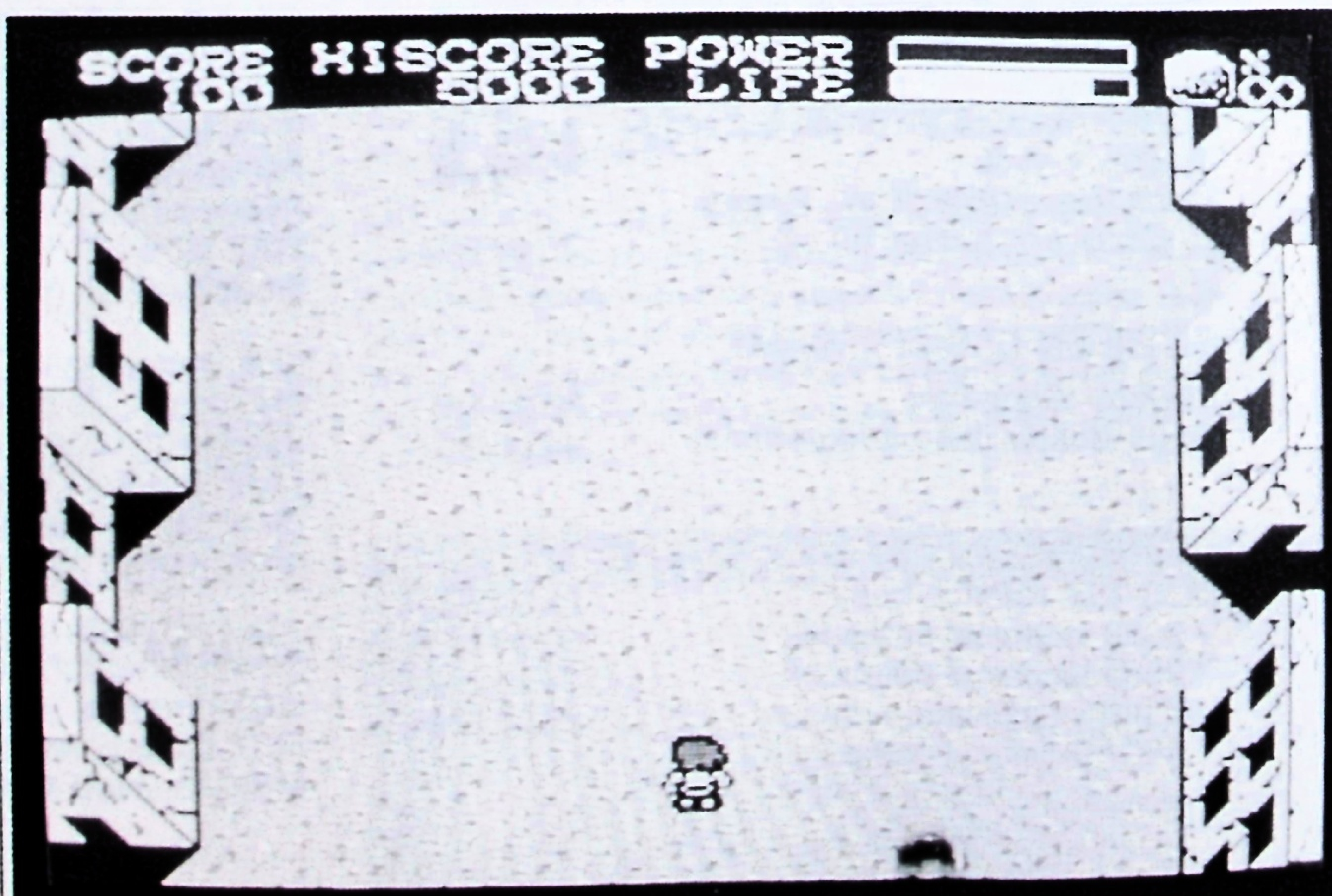
BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	8

THE THREE DRAGON STORY

Zemina.
MSX cartridge.
Richtprijs: FL. 49,50

Achter op de doos staat een verhaaltje met de mededelingen dat dit spel geen adventure is (wat je uit de titel wel zou vermoeden) en dat het voor 90% overeenkomsten vertoont met KNIGHTMARE van Konami. Na een tijdje spelen moet ik toch echt deze 90% opvoeren naar 99% want de Koreanen beginnen de Japanners voorbij te streven als het om 'jatwerk' gaat. Toch moet je je hierdoor niet laten afschrikken, want de spelkwaliteit is iets anders dan bij Knightmare.

Net als bij Knightmare loop je door een vertikaal scrollend veld en moet je tegenstanders wegknallen. Het eerste verschil met Knightmare is, dat je gevonden wapens zelf kunt kiezen (met de GRAPH-toets) en ze niet automatisch geaktiveerd worden. Het tweede verschil is de moeilijkheidsgraad. Dit spel begint meteen veel lastiger en de eerste ronde komt ongeveer overeen met de vierde in Knightmare. Deze (bewuste?) keuze is toe te juichen,



want anders zou dit spel voor al diegenen die Knightmare hebben gespeeld te makkelijk zijn. Beeld en geluid zijn redelijk maar de Konami kwaliteit wordt net niet gehaald.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Timesoft Almere.

AWESOME 2 STEREO DEMO

MAKER: MOONSOFT.
PRIJS: AWESOME-DEMO FL. 15,=
Inklusief 2 DATADISKS FL. 25,=

Normaal resenceer ik in de Gids geen demo's, maar voor deze keer maak ik een uitzondering, want deze is toch wel iets heel bijzonders. De 2 op dit moment heersende geluidsstandaards zijn MSX-AUDIO en MSX MUSIC. Afzonderlijk klinken ze al geweldig goed, maar wat zou je voor effekt krijgen als je deze standaards combineert? Wie dit wil weten moet zich deze demo maar eens aanschaffen.

Awesome 2 combineert nl. de MSX Audio en MSX Music en het resultaat is echt verbluffend: 19 kanalen (6 synthesizer + 1 drum van de PAC en 9 synthesizer + 1 samplingkanaal van de Module) staan tot je beschikking! Bovendien kunnen de 2 standaards gesplitst worden over de boxen, zodat een ècht stereo-effekt ontstaat. Bovendien vullen de Audio en Music standaard elkaar mooi aan. De FM-Pac heeft instrumenten die op de Module wat minder klinken en andersom ook. Resultaat van dit alles: fantastische muziek!!

Om dit alles nog wat mooier te maken wordt de muziek ook nog grafisch weergegeven op een equalizer (met, jawel: 19 balkjes!) Aan mensen die slechts één van de twee standaards hebben is ook gedacht. De musicplayer kan op 3 standen worden gezet: MSX Music (klinkt goed), MSX Audio (klinkt beter) en stereo (klinkt super!). Verder kunnen alle kanalen tijdens het spelen worden geswitched naar Msx Music, Msx Audio of Both (dan wordt op dat kanaal dus door zowel Audio als Music gespeeld). De demo die voor de musicplayer komt is trouwens ook erg mooi.

De muziekstukken: op de demodisk staan al een stuk of 10 nummers en op elk van de data-diskettes staan ook nog eens zo'n 12 nummers elk. Als je dan bedenkt dat de nummers vaak wel een paar minuten duren, dan heb je dus voor FL. 25,= zeker een uur muziek waar je U tegen zegt.....
Wat muziekstukken betreft staan er allereerst wat bekende synthesizer-hits op (bv. Chariots of Fire, Oxygene), verder remakes van oude spelmuziek, die echt steengoed klinken (bv. Treasure of Usas, Outrun mix, Ode to Galious) en tenslotte staan er buiten zelfgemaakte nummers ook veel bewerkte songs van de Pet Shop Boys op.

Voor iemand met een FM-PAC of Muziek module een schitterend pakket, voor iemand met allebei gewoon een must!

Dennis Lardenoye

SCC-MUSIXX

MAKER: TYFOON-SOFTWARE
GENRE: MUSIC-UTILITY
FORMAAT: 1*2DD
PRIJS: FL. 39,=

De FM-Pac en MuZiekmodule doe-het-zelvers zijn de laatste tijd nogal verwend met programma's als Synthsaurus en FAC soundtracker. Dankzij vooral deze laatste komen we steeds meer zelfgeschreven muziek tegen in demo's en steeds minder gejatte muziek uit spellen. Voor SCC echter is het tot nu toe beperkt gebleven bij de enkele KONAMI megaroms, zelf aan de slag gaan met de SCC was er niet bij.

Tyfoon-software brengt hierin verandering met de muziekutility "MSX-MUSIXX". Met dit programma kunnen zelf muziekstukken (5-kanaals) worden geschreven. Tevens kunnen speciale effekten, waar de SCC toch heel goed in is, worden geprogrammeerd. Wat heel leuk is, is dat je uit KONAMI's de instrumenten kunt rippen en ze zelf gebruiken. Tenslotte kunnen alle muziekjes ook in eigen programma's worden gebruikt. Op de disk staan al enkele voorbeelden.

Het programma werkt goed en overzichtelijk in screen 0. En op dezelfde manier als de Amiga-soundtracker: door vertikale balken met noten worden de muziekstukken geprogrammeerd en tijdens het spelen schuiven deze balken omhoog. Het moet gemakkelijk mogelijk zijn om op deze manier heel simpel Amiga-soundtracker muziek op de SCC om te zetten, door simpelweg de noten over te tikken.

Scc-Musixx is een prima programma voor degenen die zelf met hun SCC aan de slag willen, maar je moet wel (maar dat geldt eigenlijk voor al dit soort programma's) het nodige van het notenschrift afweten om er iets mee te beginnen.

Dennis Lardenoye.

MSX SOFTWARE

THE ADVENTURE OF RANDAR part 3

MAKER: COMPILE
GENRE: ADVENTURE
FORMAAT: 5*2DD
RICHTPRIJS: FL. 155,=

Dat een vervolg helemaal niet op z'n voorganger hoeft te lijken, bewijst dit spel weer eens. In Randar 2 speelde je een Randar (Compile-mascotte), waarbij je met je ruimteschip van planeet naar planeet vloog; missie na missie uitvoerend. In Randar 3 sta je weer met beide benen op de grond, op onze eigen aardkloot, wel te verstaan. Nu speel je dan ook geen Randar, maar een onverschrokken held, die het kwade wel weer eventjes uit de wereld zal gaan helpen (althans, dat is de bedoeling).

De begindemo laat zien hoe één of andere slechterik een kwade godheid aanbidt en daarmee kwaadaardig grinnikend evil powers oproept. Na dit demootje komt het zeer mooie introscherm, met een landkaart op de achtergrond. In het hieropvolgende menu kun je kiezen uit de 'message-speed' instellen, opnieuw beginnen of continue (Voor laden en saven is nu eens geen userdisk nodig, dit gaat op disk A).

Onze held begint bij een dorpje, waar een vent met een houten poot hem bij een grot brengt. Eerst nog eventjes het rotsblok van een paar ton dat de ingang verspert wegrollen en we kunnen naar binnen. Hier blijkt het spel ineens sterk op Golvellius te lijken: flip-screens en monsters die plotseling opduiken als je in een scherm bent.... Als je goed oplet hoef je helemaal niet te vechten want de rondvliegende spookjes zijn meestal gemakkelijk te ontwijken en als je even het scherm uitloopt is dit weer helemaal 'clean'.

Het vechten gaat weer via Japanse menu's; net als bij Dragonslayer 6 en soortgelijke spellen. Als je de opties eenmaal door hebt, is dit prima te doen. In de grotten kun je 2 kistjes vinden waaronder 1 met geld (RAND). Let op! Het openen van zo'n kistje gaat ook via een menu-optie. Even uitproberen dus. Ik zei daarstraks dat je niet hoefde te vechten, het is natuurlijk beter om dit wel te doen, want je level wordt hierdoor hoger, wat je wel nodig hebt bij je gevecht tegen de King-Orc in deze grotten.

Heb je deze verslagen, dan ga je naar het koninklijk paleis waar je geld als beloning krijgt en.... een metgezel: Grein de ridder. Jawel, ook bij dit spel kun je weer diverse personages ontmoeten die met je mee gaan.

In de rest van het spel moet je nu proberen een aantal edelstenen te vinden voor de koning. Onderweg kom je diverse dorpjes tegen waar je kunt overnachten, wapens kopen, vergiftigde of flauwgevallen personen kunt genezen, enz. Ook kom je nog minstens één persoon tegen die met je meegaat.

Randar 3 is qua spel een mengeling van 70% Golvellius 2 en 30% Randar 2. De graphics en het geluid zijn heel mooi, maar wel tamelijk eentonig. Het spelverloop gaat vloeiend en soepel, en de Japanse menu's heb je al snel door. Een aanrader!!

SOLDIER OF FISLA

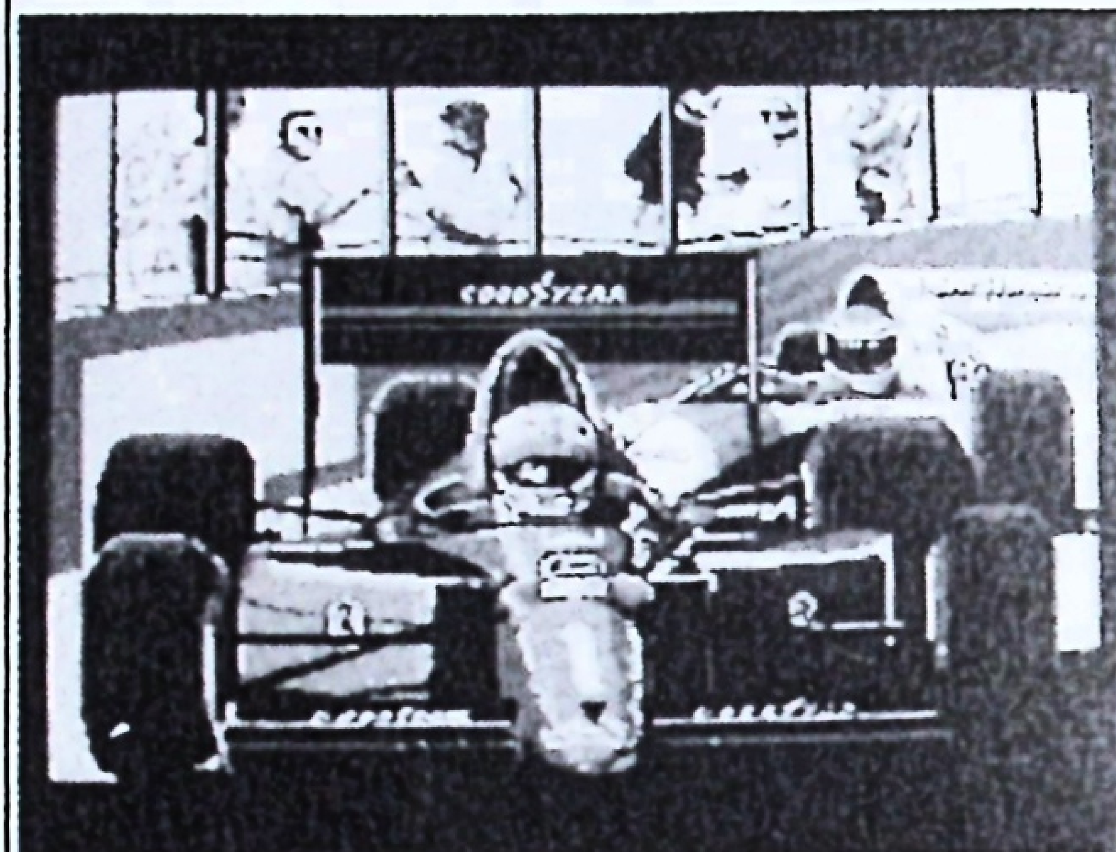
Op disk 4 van Randar 3 kom je een apart mini RPG-tje tegen: Soldier of Fisla. Als je dit opstart denk je eerst "God nee, krijgen we zoiets weer", want het spel doet op het eerste gezicht sterk denken aan 2e rangs Japanse adventures: een klein schermpje, ingedeukte ventjes, 90% van het spel bestaat uit conversaties, enz. Soldier of Fisla is echter nauwelijks een spel te noemen. Alles wat je hoeft te doen is alle huisjes binnenlopen, waarna je weer verder kunt. Het leuke aan dit 'spel' is dat ongeveer een derde ervan uit plaatjes en animatiefilmpjes bestaat. Vooral als je van plaats naar plaats gaat is het erg leuk: je ziet jezelf door een multilayer-scrollend bos lopen en telkens kom je weer een ander gevaar tegen: rovers, een wolf, een tentakel die je beetpakt, enz. Na elke 'stage' krijg je een password om op die plek verder te kunnen spelen. Japanse menu's komen nauwelijks voor, bij het vechten heb je alleen de keuze 'slaan' of 'vluchten' en dit laatste ook nog niet eens altijd. Adventuren hoeft nauwelijks, het meeste gaat vanzelf. Meer kijk- dan spelgenot dus. Op de vraag '2 spellen voor de prijs van 1 ?' kun je dus met 'nee' antwoorden, maar Soldier of Fisla is wel een leuk extraatje....

```
BEELD:          8
GELUID:         8
SPELKWALITEIT:  8
```

Dennis Lardenoye

F1 RACING RECORD

MAKER: NAMCO
GENRE: AUTORACE
FORMAAT: 1*2DD
RICHTPRIJS: FL. 135,=



De titel van dit spel weet ik alleen dankzij mijn Japanse woordenboek, want deze wordt in het Japans opgegeven. Zoals de naam al aangeeft is F1 RR. een autoracespel, met vele keuze- en instelmogelijkheden.

Het spel start op met een menu, waarin je kunt kiezen uit testrijden, 1P race en 2P race. Bij het testrijden kun je alle banen eens bekijken zonder mederacers, maar wel met andere auto's en vrachtwagens op de weg. Bij 1P of 2P race, race je tegen de computer of tegen iemand anders.

Voor het racen heb je een ruime keus uit verschillende auto's met elk weer andere eigenschappen. Verder krijg je voor de race een aantal punten, die over eigenschappen als SPEED en FUEL moeten worden verdeeld. Dat je dit goed doet is erg belangrijk, want anders krijg je al snel een wagen die onbestuurbaar is of zo traag als een slak.

Echt kapot ben ik niet van deze racesimulatie. De graphics zijn gewoon MSX-2 onwaardig, het geluid is middelmatig en verder heb ik -hoe ik het ook probeerde- zelfs bij het testrijden, nog geen enkele race kunnen uitrijden. En dat terwijl ik bij Roadfighter en F1-Spirit de ene baan na de andere uitrijd. Ook de blote dames die bij gewonnen races opduiken (gezien in Japanse bladen), vind ik smakeloos. F1-Spirit is veel beter en zowel grafisch als qua geluid nog mooier ook. En dat als MSX-1 spel......
Namco kan echt beter!

```
BEELD:          4
GELUID:         6
SPELKWALITEIT:  6
```

Dennis Lardenoye

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding ***ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!***

MSX AANGEBODEN

NMS 8245 MSX-2 computer, DS diskdrive, CM-8833 kl. mon., printer, 2 joysticks, FM-PAC, ruim 100 disks, 25 MSX tijdschriften, boeken, kabels etc. FL. 1675,=. Evt. ook los te koop. Cirlly van Iwaarden, Bree 48, Middelburg. Tel. 01180-12675.

MSX-2 Sony HB-700D, in prima staat. Inkl. FM-PAC, Music Module, MSX-DOS 2.20, Turbo 5000, Konami SCC cartridge, veel boeken en tijdschriften, monochrome monitor, Sony muis, joystick en veel diskettes met software. Alles in prima staat en ca. 6 maanden jong! Nieuwprijs ca. FL. 2500,=, nu voor FL. 1500,=. Bel voordat het te laat is: 070-3979679 en vraag naar Martijn Molenaar.

Fistan (fin. adm. pakket) en Fastan (factureringspakket), beschreven in MCM nr.11 en 18, ongebruikt in originele verpakking met handleiding FL. 125,= p.st. Tel. 03440-19474.

MSX-1 (HitBit) computer + kleuren t.v. + diskdrive + 4Kb geheugenblok + datarecorder + 2 joysticks + div. bladen, boeken, cassettes en diskettes met spellen en andere software. FL. 500,=. Tel. 072-642644 (tussen 19.00 en 20.00 uur).

VG8235 MSX-2 met monitor, joystick, muis, cartr., div. programma's (o.a. spellen) FL. 600,=. Met printer NMS 1436 FL. 1000,=. Tel. 080-440665.

MSX-2 disk: Breaker FL. 12,50. Cassettes: Future Knight FL. 10,= Speed King FL. 5,= Buzz Off FL. 5,= Spifire '40 FL. 7,50 Krak Out FL. 7,50 Spy Story Fl. 5,= Panique Fl. 5,= The Meaning of Life is... FL. 7,50 Dawn Patrol (dubbele versie C64/MSX) FL. 5,= Ocean Conqueror FL. 5,=. Rom: Hyper Sports FL. 20,=. Alles origineel met handleiding en inkl. porto. Tel. 05996-2717 (vraag naar Tristan).

Originele software te koop of te ruil: ARC, Ikari, Famicle Parodic, Vampire Killer, Usas, Chopper 2, Thunderball, 30 hits on disk en veel cassette- software. Tevens te koop: Philips NMS 1515/00 datarec. Kontakt gezocht in Harderwijk, Elburg, Dronten, Swifterbant, Biddinghuizen (MSX,2DD). Tel. 03211-1913 (Richard).

Wegens overstap naar PC: Philips MSX-2 NMS 8280 videocomputer met VS-0080 kleurenmonitor, NMS 1431 printer, 50 disks met utilities en spellen, boeken, tijdschriften, muis, joystick e.a. toebehoren. P.n.o.t.k. Tel. 02155-18013 (Carlo).

Wegens aanschaf andere computer: Multicartridge met 1024 Kb. Prijs in overleg. Tel. 040-112781 (tussen 17.00- en 19.00 uur).

MSX-2 NMS 8245 met ingebouwde diskdrive en klein defekt aan de joystickpoort. T.e.a.b. Tel. 010-4346939

Sony HB-F700D 256Kb. MSX-2 computer met ingeb. diskdrive, omgebouwd naar MSX-2+ met joystick, boeken, 8 disks met software. Prijs n.o.t.k. Tevens Audio Sonic datarec. + MSX-1 software op cassette waaronder Storm, Jet Set Willy, Spy vs Spy, Livingstone, Int. Karate, Dota, Vestron, Hard Boiled en Alpharoid. Verder Peeks, Pokes en Truuks boek delen 2,3 en 4. Tel. 05225-1954 (Eric Vaatstra).

Sony HB-F700 MSX-2 met boeken, tijdschriften, software en 25 disks. FL. 850,=. Tel. 04920-15623

Sony MSX-2+ HB-F1XV. 1 jaar oud met 512 Kb. memory mapper, muis, joystick, boeken, tijdschriften, software en bergen poke's en tips. Prijs FL. 1500,=. Tevens kontakt gezocht met AT gebruikers. Tel. 040-537402 (Erik).

Originele software: Columns, Gorby's Pipeline, Randar 3, Fray, Xak 2, R-Type, Mirai, Usas, Penguin adv, Rastan Saga, Testament, Scramble Formation, Guardic, Mad Rider, Dragon King, Vampire Killer, Maze of Galious, Goonies, Hyper Ralley, Track & Fields 1 en 2, Darwin 4078, Ikari Warriors, Topple Zip MSX 1 en 2, Heist, Mr. Chin, Green Beret. Tel. 05980-23335 (Martin).

Philips NMS 8280 video computer, DS diskdrives, kleurenmon., muis, joystick en veel software. Alles in één koop FL. 1500,=. R. van Elven, Brouwerij 13, 3621 AD Breukelen.

MSX-2 NMS 8250 + NMS 1431 printer + kleurenmon. + datarec. + Gamescoll. on disk + Diskstation 7 en 16 + div. originele spellen + 10 MSX/Software Gidsen, boeken en 80 disks. FL. 1000,=. Tel. 04920-43707 (Freek).

Philips MSX-2 NMS 8220 + datarec. FL. 450,=. Tevens rompacks: Nemesis 3 FL. 80,=, Hydlide 2, Mon Mon Monster, Usas, Metal Gear, Vampire Killer, Xanadu, Yaksa, American Truck, Super Tritorn FL. 40,= p.stuk. Cassettes: Colossus 4 Chess, Elite, The Games Collection FL. 20,= p.stuk. Tel. 010-4323414

Philips datarecorder in doos zonder netadapter FL. 35,=. Originele cassette 737 Flightsimulator FL. 5,=. Tevens 17 tijdschriften (o.a. MSX-Gids en C.U.C.) FL. 60,=. Boeken: MSX BASIC leerboek, Mirac. spellen voor MSX, MSX programmaverzameling FL. 10,= p.st. MSX-DOS boek FL. 7,50 en MCM listingbork 1 voor FL. 8,=. Tel. 03420-17425.

Philips computer NMS 8250 (2 drives) + printer NMS 1431 + kleuren monitor VS0080 + modem MT-Telcom 2. FL. 1850,=. Tel. 05158-2402.

Yaksa (MSX-2), Veroveraar (MSX-2) en div. MSX-1 cassettes. Alles origineel. Tevens dubbelzijdige externe diskdrive met voeding FL. 350,=. Tel. 05190-97189

PC AANGEBODEN

Philips NMS 9100 XT. 768Kb, 8 Mhz, 20 Mb harddisk, 3.5" 720Kb diskdrive. CGA/Herc. of VGA videokaart en uiteraard seriële en parallel uitgang. Inkl. DOS, software en boeken. Toetsenbord niet 100%, doch niet defekt!. FL. 700,= Tel. 03200-47218 (Red. Software Gids).

Originele PC-games: Crime Wave FL. 80,=. Out Run FL. 15,=. Powerdrome FL. 20,=. Onslaught FL. 40,=. Carrier Command FL. 25,=. Moonwalker FL. 20,=. Targhan FL. 25,=. Indy III adv. FL. 30,=. Operation Stealth FL. 80,=. Blasteroids FL. 15,=. On Safari FL. 15,=. Ski or Die FL. 25,=. Ferrari Formula One FL. 15,=. Windwalker FL. 25,=. Prijzen inkl. verzendkosten. Tim Hamers, Caumerboord 16, Heerlen. Tel. 045-411316.

PC Super XT V3.1 16 bits computer, 512Kb ram uitbreidbaar tot 640Kb., CGA kaart, diskcontroller, twee 5.25" diskdrives, 1 serieel poort, 1 parallel poort, 8088 CPU, Sciento High Resolution Display monitor, 30 disks met bekende en minder bekende software. Vraagprijs FL. 1900,=. Joris Koster, Spoorstraat 29, 7003 DX Doetinchem. Tel. 08340-42744 (na 18.00 uur).

Aangeboden: Stormovik SU-25 (3.5") origineel. Tel. 043-618089

SEGA AANGEBODEN

SEGA MASTER SYSTEM (8-bits) spelcomputer. 3 spellen ingebouwd, 2 joysticks, Light Phaser Pistol met extra spel (Golden Axe, t.w.v. FL. 119,=). Slechts 4 maanden oud en nauwelijks gebruikt. Alles tesamen FL. 300,=. Tel. 070-3635451 (Collin, nà 19.00 uur.

SEGA MASTER DRIVE, 2 joypads, lichtnet adapter en het spel Altered Beast. Vraagprijs FL. 250,=. Ik heb ook nog andere spellen à FL. 25,= per spel. Bel: 070-3461606 nà 16.00 uur en vraag naar Anthony (Den Haag).

ATARI LYNX AANGEBODEN

Atari Lynx, compleet met lichtnet adapter, California Games, Linkkabel en in originele verpakking! Gekocht in mei van dit jaar! Vraagprijs FL. 225,=. Tel. 070-3461606 nà 16.30 uur, vragen naar Philip Yeung (Den Haag).

MSX GEVRAAGD

Ik zoek originele MSX software: Metal Gear, Out Run, Maze of Galious, Games Master voor Max. FL. 40,= p.st. Solid Snake of Nemesis 3 voor max. FL. 70,= p.st. Alleen MSX-2. Jarno van Haandel, Molenbrand 7, 5427 RD Boekel. Tel. 04922-2310.

Dringend gezocht: S.D.Snatcher (origineel). Tel. 046-337648 (Hans).

Te koop gevraagd: Philips NMS 8280 (met evt. software) voor ca. FL. 1200,=. Tel. 05291-52203

Gezocht tijdschriften: MSX Magazine en MSX Fan, in goede staat. Tel. 05980-23335 (Martin).

Gezocht: Family Boxing in goede staat tegen een redelijke prijs. Tel. 04104-93198 (Joris).

Gezocht: Solid Snake en F-1 Spirit (evt. met schakelaar) of ruilen tegen Rastan Saga en/of Andorogynus. Alles origineel! Ook gevraagd: tips voor Shalom. Tel. 01820-39626 (Mark).

AMIGA GEVRAAGD

Gezocht voor de Amiga: grafische- en/of muziekdemo's. Tevens originele software van Sierra-on-line. Tel. 05190-97189

MSX RUILEN

Wie wil zijn Salamamder, Nemesis 1, King's Valley 2, Golvellius of Hydlide 2 ruilen tegen Konami's Usas. Alles origineel. Tel. 01870-6314 na 15.30 uur.

Ruilen NMS 8250 + FL. 400,= tegen NMS 8280 + evt. software. Tel. 05291-52203

Gezocht: externe memorymapper en/of FM-PAC. Ruilen tegen originele Salamander (SCC) + Golvellius + Thunderball (MSX-2, disk). Tel. 03420-17425

MSX *HELP!* MSX

Ik heb een Sony Hit-Bit met ingebouwde database. Wanneer ik deze opstart met een Philips diskdrive + interface wordt deze database niet geaktiveerd. Hoe kan ik deze database alsnog opstarten? Maurice de Bijl. Citadelstraat 4, 5397 GJ Lith. Tel. 04128- 1466 (vragen naar Maurice).

SD-SNATCHER: ik zit vast in het grottenstelsel vlak na de inval op het hoofdkwartier. Ik heb Cunningham verwond en volgde een bloedspoor. WAT NU??
XAK: ik heb de boom verslagen en ben nu bij het kasteel en zit vast.
XAK-2: hoe koop je karma af. ik kan geen level verhogen.
Bel of schrijf naar: Ed Marchal, Binnenwater 160, 2715 GJ Zoetermeer. Tel. 079- 212417 tussen 19.00 en 21.00 uur.

PC RUILEN

Mijn SQ-4, KQ-5 (beiden EGA), Monkey Island, Their Finest Hour, Operation Stealth, Future Wars, Crime Wave, Meanstreets, Loom, Stelar 7 of Camelot tegen jouw Star Control, Altered Destiny, Elvira, Secret Weapons of the Luftwaffe, Red Baron, Time Warp, Space Ace, Gold of the Aztecs. Gerbrand Visser, tel. 03429- 2303 (Na 19.00 uur).

Kontakt gezocht om spellen te ruilen! Ik heb o.a. SQ-4, Quest for Glory 2, Thexder 2, en Test Drive 3. Tel. 03410- 12913.

Ik heb Monkey Island, The Third Courier, Indy Temple of Doom. Ruilen tegen KQ5, SQ4, HQ2, Sim City special, Savage Empire, Lord o/t Rings, Buck Rogers, Countdown, Rise o/t Dragon, Time Warp, Challenge o/t Ancient Empires, Ultima 4-6, Silpheed, Future Wars, Altered Destiny, Night Shift, Wonderland, Elvira. Alles origineel. Tel. 040- 857356. Vragen naar Dirk.

Ruilen: Xenomorph en Kult tegen Wing Commander, Speedball 2, Sorcerers get....., Jones in the fast Lane etc. Bel naar Arthur: 043-648209

Mijn Spellcasting 101 (3.5") of Heroes of the Lance (5.25" + cluebook) tegen jouw Larry 5, Space Quest 4, Rise of the Dragon (allen AT, 3.5" HD versies) of Conquest of camelot. Alles origineel!. Tel. 01666- 3849 (Anne).

Ik heb Police Quest 1, Prince of Persia, Larry 1, Grand Prix Formula 1, Operation Wolf te ruil tegen Police Quest 2, Larry 2+3, Codename Iceman. Stefan Voorham, Caesarhof 40, 6215 EN Maastricht.

Mijn KQ 1,3,4,5; Larry 1,2,3; PQ 1,2; SQ 1,2,3; Wonderland; Manhunter 1,2; Black Cauldron; Arthur; Guild of Thieves; Zak Mc Kraken; Indiana Jones 2; Centurion; Sim City; Goldrush; Test Drive 2; Wolfpack; Prince of Persia; Monkey Island; F-19 Stealth Fighter; Red Storm Rising; Port of Call. Alles origineel. Wie wil ruilen (ook alleen origineel). Tel. 02230- 16640 (Pascale den Baas).

Mijn: KQ 4, SQ 2/3, Future Wars, Double Dragon, Rick Dangerous, Defender of the Crown, Airborne Rangers tegen: Monkey Island, KQ 2/5 (KQ5 CGA versie), SQ 1/4 (SQ4 CGA versie), Larry 2/3, Hero's Quest 1. Jelle Doornbos, tel. 02522- 15141.

COMMODORE 64 RUILEN

Ik wil de volgende spellen ruilen: Ghost Busters 2, Double Dragon 2, Teenage Mutant Hero Turtles, Giana Sisters 2, Impossible Mission 2, Platoon, Thunderblade, Batman the movie, WWF Wrestling, Infiltrastor 3. Ik ruil niet tegen Snoopy. Tel. 085- 613966

DIVERSEN

Iedere tweede zaterdag en iedere vierde woensdagavond van de maand houdt de computerclub ESCAPE (MSX, Amiga, Commodore 64, PC) een bijeenkomst in Amersfoort. Voor informatie kunt u bellen met: 033- 809141 na 17.00 uur.

Woon je in het noorden en heb je een MSX (1,2,2+) of Turbo-R word dan lid van de grootste gebruikersgroep van noord-oost Drenthe: MSCV. We houden elke eerste zaterdag van de maand een clubdag, meestal van 13.00 - 17.00 uur op ons adres:
Zuiderdiep 433 te Valthermond.
Heb je belangstelling bel dan eens naar 05996-2717 en vraag naar Tristan.

ZANDVOORT MSX-DAG 1991.
Zaterdag 21 september in de van Pageehal/aktiviteitencentrum 'Het Stekkie', Flemingstraat 7 (wijk Nieuw- Noord) te Zandvoort van 10.00- tot 17.00 uur. Dit adres ligt op loopafstand van het station (20 min.), kan bereikt worden met buslijn 80 en er is een parkeerplaats naast het gebouw. Op deze dag o.a. een zeer grote GAMESCORNER, Japanse videofilms van spellen, spelwedstrijden, een softwareveiling en nog veel meer. Natuurlijk is er ook weer allerhande moois te koop. Voor verdere informatie: GENIC Zandvoort Public Relations, B.D. Labruère. Tel. 05610- 14194.

Kontakt gezocht met MS-DOS/VGA gebruikers voor het uitwisselen van kontakten e.d. (redelijk op de hoogte). Tel. 08850- 14877, vragen naar Koen.

Ultima®

WORLDS OF ADVENTURE 2

1893. The World's Columbian Exposition in Chicago. Astronomer Percival Lowell's colossal space cannon is poised to hurl a huge bullet-ship to Mars. Then disaster strikes! The cannon discharges a day early with dozens of history's leading figures aboard. You must rescue the stranded expedition or history will be forever changed!







FACT FILLED FANTASY ADVENTURE

Martian Dreams, the first alternate history adventure in the ULTIMA series, combines what we now know of Mars with the imaginings of writers and scientists of the 1890s.

- Struggle to survive a hostile environment as you explore the entire surface of Mars.
- Solve the mysteries of the Martian canals, steam powered factories, radium-driven mechanical men, and other artifacts.
- Conquer the eerie Dreamworld - by confronting your own subconscious fears and desires.
- Master strange psychic abilities.
- Battle plant-creatures and worm-like monsters.
- Interact with some of history's most renowned men and women, painstakingly researched and accurately portrayed - meet and learn about Sarah Bernhardt, Nellie Bly, George Washington Carver, Marie Curie, Thomas Edison, Sigmund Freud, Emma Goldman, William Randolf Hearst, Vladimir Lenin, Grigori Rasputin, Theodore Roosevelt, Nikola Tesla, Mark Twain, H.G Wells and dozens more!

ANOTHER GREAT ULTIMA ROLE-PLAYING EXPERIENCE

- The most advanced ULTIMA role-playing system yet.
- Easy-to-use point-and-click interface.
- Spectacular full-colour art and animation.
- Original heart-stirring musical scores.
- A fully interactive world simulation with thousands of objects - if you can touch it, you can use it!

Martian Dreams is the second in the ULTIMA Worlds of Adventure series, taking you, the Avatar ™, to exciting new worlds of science fiction, mystery, historic exploration, horror, time travel, espionage, and fantasy. All of time and space, past and future, fact and fiction are yours to explore in ULTIMA Worlds of Adventure!

IBM PC & 100% compatibles.

AANBIEDING

Alleen voor abonnees
Alleen in sept. '91

FL. 109,=

Zie voor gegevens over dit programma de recensie op pag. 30 van deze Software Gids. Bestellen door overmaking van FL. 109,= op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J. Herps, Lelystad.

ORIGIN™

A Lord British Game



MINDSCAPE